časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

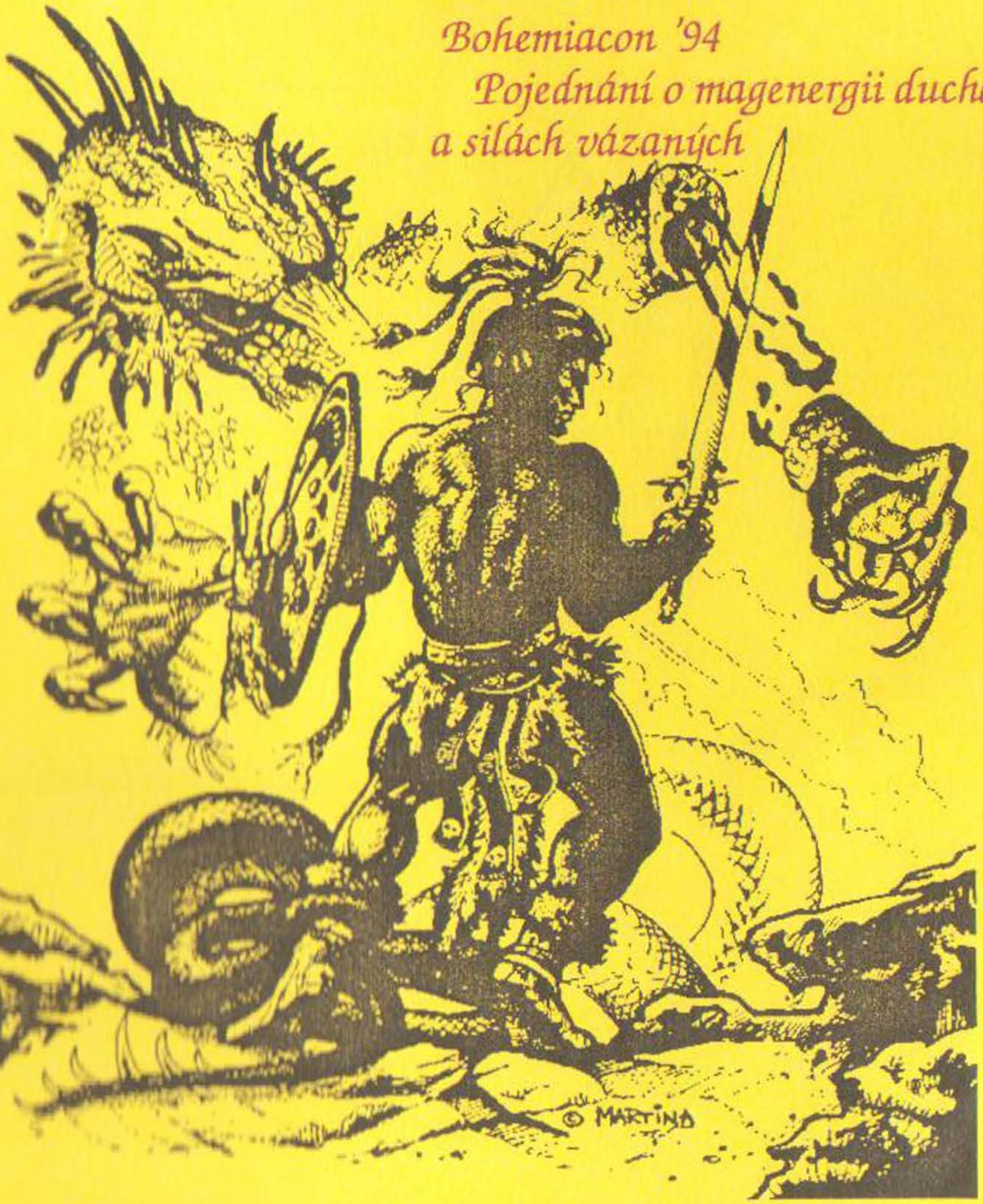
5/1994

Dech draka

17 Kč

Jana Rečková
Princezny nejsou nevinné

Bohemiacon '94
Pojednání o magenergii ducha a silách vázaných



OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Jana Rečková
Princezny nejsou nevinné 3

Karel Max
Je válka 24

Josef Měšťánek
Souboj 26

Tolkienův svět

JRRT - Často pokládané otázky 38

Z domova

Bohemiacon '94 40

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 43

Recenze

T.Sorcer: Ohnivá poušť 49

S.Jackson: Citadela Chaosu 50

J.Dever: Hrad smrti 50

I. Livingstone:Prokletý hvozd 51

FsC Přerov: Šavlozubá veverka č.5 52

Dračí doupě

Jeskyně rovnováhy (jeskyně DrD) 29

Příšeří 53

Pojednání o magenergii ducha a silách vázaných 56

Martin Klíma: Změny pravidel pro pokročilé II 59

Různé

Dungeon Editor 46

Listárna 28

Vážení přátelé!

Už je tady konec podzimu a my si konečně můžeme odpočinout. Byly to opravdu namáhavé měsíce, z conů tu byl Parcon a Bohemiacon, dobývaly se hrady Cimburk, Brumov, Aušperk, u Brna proběhlo DrD naživo, Bilbo slavil své další narozeniny a to jistě není všechno. Dnes už se můžeme těšit na klidné posezení na brněnském Draconu, který by měl důstojně zakončit letošní FAN - tasy aktivitu.

Zdá se, že pozadu nezůstali ani autoři povídek, kterým jsem v minulém čísle mluvil do duše. Chytli se za nos a my byli zavaleni desítkami povídek, lepších i horších. To nám také zkomplikovalo hodnocení a vyhlášení soutěže O povídku k obrázku se zřejmě posune až na první číslo příštího roku.

Také naše druhá - celoroční soutěž se chýlí k závěru, a ti, kdož s námi soutěží, by měli napnout síly na cílové rovince a pak už jen doufat v náklonnost štěstěny při losování výherce.

Příští, vánoční číslo, by mělo být trochu slavnostní, vždyť už to bude rok, co Dech draka vychází. A my jsme si pro Vás připlavili malou perličku, povídku Něco končí a něco začíná z pera známého polského spisovatele Andrzeje Sapkowského, kde se dozvíte, jak to nakonec dopadlo s zaklínačem. Máte se na co těšit.

Tak zatím ahoj!

Sansom

Předplatné: Pokud si chcete časopis předplatit, bude vás jedno číslo stát pouze 15 Kč (celý ročník 90 Kč). Peníze posílejte poštovní poukázkou na účet Poštovní a Investiční banky s názvem Rostislav Řeha, číslo účtu 3027807 / 1400. Na poukázku napište, od kterého čísla si Dech draka objednáváte. (Pouze letošní ročník!)

Princezny nejsou nevinné

Jana Rečková

(dokončení)

Chast nedával pozor na cestu, lupičský kůň zjevně věděl, kam míří. Cválal lesem rovnou na západ, a po chvilce dorazili k mostu. K úzkému křehkému mostu z pružných kmenů mladých stromů, uprostřed prohnutých vlastní vahou a neklidně se chvějících ve větru. Strž, přes kterou byly tenké, nepříliš pevně svázané kmínky nedbale přehozeny, byla nejméně třicet kroků široká a na její dno se nedalo dohlédnout bez závrati.

Most spravedlivých, poznal Chast. Seskočil z koně a nechal ho běžet. Vstoupil na most, jenž se mu okamžitě roztančil pod nohama. Soustředil se na rytmus jeho výkyvů a našlapoval přesně podle něj. Houpalo to hůř než na lodi v bitvě na Slaném jezeře. Co bude s Harmikou, když spadnu, pomyslel si. Prostě nesmím spadnout... Kráčel se stisknutými zuby, rozpaženýma rukama udržoval rovnováhu. Poslední kroky. Konečně! Dopadl dlaněmi na divnou, červenou, hladkou a přitom sypkou hlínu. Nezvedej hlavu, řekl si. Možná v něm promluvil někdo jiný, někdo moudřejší. Zůstal ležet.

"Víš, Chaste, čím se lišíš od ostatních lidí, i od nás?" ozval se zvláštní hlas, jenž jako by nevycházel z lidského hrdla. "Ty nejsi ničí vězeň."

"Kdo jsi ty?" Chast se maličko nadzvedl na napjatých pažích.

"Stifoe. Nejstarší. Já vybírám ty, které v mém lese stihne kletba. Já. A přesto jsem vězeň."

Chast se opatrně posadil. Viděl rovnou plochu s červenou hlínou, duhově zbarvenou fontánu tryskající přímo ze země a dům. Podivnou stavbu, lesklou, s oblými rohy, s hladkými stěnami jako z kovu, na nichž se odrážela hra světla na pramínících vody. Mezi domem a vodotryskem se cosi mihlo, na zlomek vteřiny zahlédl postavu podobnou lidské, ale zcela průhlednou, ve chvíli, kdy na ní zahrála duha. Vzápětí postava zmizela. Z místa, kde stála, vyšlehl blesk a přeletěl Chastovi nad hlavou. Kdyby stál, blesk by ho zasáhl do srdce.

"Vidím všechno, ale je těžké zaostřit," uslyšel mumlání nelidského hlasu, "kde jsi? Jsi mrtev?"

"Zatím ne," řekl Chast. "Rozhoduješ divně. Lupiči ti nevadí. Vadím ti já, chudý rytíř na cestě..."

"Jen se nepovyšuj nad mé lupiče," zachechtal se Stifoe. "Jsi v mé moci. Budeš mě poslouchat."

"Hm. To záleží na rozkazech, které mi chceš dát." Chast se napřímil. Nebezpečí nehrozilo. Blesky nikdy nelétají tak rychle po sobě. Stifoa neviděl, jeho nikdo nemůže vidět, ale už se ho naučil vnímat.

"Zapomněl jsem, že jsi něco víc než voják," promluvil Stifoe. "Zapomněl jsem, že tě někdo chrání!"

"Kdo?" podivil se Chast.

"Nevím. Tam, v místech, jež se nedají popsat lidskými slovy, kdosi procitl a pohnul se... Poslyš mou prosbu, ne rozkaz, rytíři Chaste. Jdeš k Irgině. Dojdeš k ní, vím to. Kněžna vězní jednoho z mých Stifolla, Warfetta. Jeho trest už téměř vypršel, ale v jejím zajetí nad ním nemám moc. Pomoz mu! Ty už budeš vědět, jak. Neublížím tvým přátelům, kteří sem brzy dorazí. Počkají tu na tebe."

"Zní to jako dobrá věc," zamyslel se Chast. "Ano. Udělám, co budu umět."

"Dobře. Slibuju ti, že se postarám o dívku, která po tobě touží."

"Zinka? Po mně?"

"Muž jako ty se líbí i princeznám. Běž! Tudy! Zastavíš se ve Svatyni. Strážce rozhoduje i o mně, jenže v poslední době mi nechal volnost. Je to divné. Rád bych věděl, co se tam stalo. Vidím skoro všechno, jen je strašně těžké zaostřit... Povíš mi to."

"Pokud se vrátím," kývl Chast a vykročil k horskému hřebeni, prudce se zvedajícímu z nížin.

Cesta byla pohodlná jen chvilku. Brzy se krajina zvlnila, stoupal do kopce, který byl stále strmější. Na úbočí pozvolna ubývalo stromů, keřů a trávy, viděl zemi takovou, jaká doopravdy je, holou, ubohou, krutou. Cesta ho vedla do skal, tmavých, nepřátelských, s lesklými políčky slídy matoucími zrak, a v nich se ztratila. Špičaté kamení mu drásalo chatrné boty a dobývalo se na kůži. Pořád nahoru. Nezpomaluj, napomínal se, máš naspěch a před sebou spoustu práce. Boty se rozpadly úplně, odhodil je a šel bos, pak už se škrábal do prudkého kopce po čtyřech... Chvílemi v mlze zahlédl obrys Svatyně, kamenný výstupek na hřebenu. Drápal se výš a výš a déšť, neustále halící hřeben řídkým oparem, činil skály kluzkými a skrýval před ním výstupky, jichž by se mohl přidržet.

Konečně stanul na hřebeni. Volným krokem došel k budově Svatyně. Zblízka připomínala zříceninu. Mohutné kvádry z pískovce ležely nejistě na sobě, nespojovalo je nic kromě zemské tíže a budily dojem, že je vítr užuž sfoukne a ony se jako lavina s rachotem zřítí do údolí.

Prošel vchodem bez dveří, jímž to mokře fičelo. Očekával Strážce a setkal se s hospodyní. Najednou stála před ním a široké škvíry mezi hrubými kvádry podlahy se pod jejíma nohama zacelily. Vypadala obyčejně, obtloustlá čtyřicátnice v zástěře, s prostou širokou tváří. Usmála se, rozpřáhla ruce a na podlaze se objevil koberec, za zády příchozího se zabouchly dveře, v krbu, původně vyhaslém a hrozícím rozpadnutím, vzplanul domácký oheň, u stěny vyrostla pohodlná pohovka, trochu ošoupaná letitým používáním, a uprostřed místnosti pořádný kuchyňský stůl.

"Svlékni ty promočené šaty," vyzvala žena hosta. "Nesmíš onemocnět, nemáš čas na stonání."

"To nemám," souhlasil Chast. Dalo mu práci najít řeč. "Ty jsi Strážkyně?"

"Ne," usmívala se širokými ústy, "Kdepak. Hospodyně."

Rozhlédl se a přehodil mokrý kabát přes ozdobnou mřížku u krbu.

"Dej sem všechno," žena se přátelsky ušklíbla jeho rozpakům. "A lehni si. Ještě nikdo sem nepřišel bos. Tvoje nohy vypadají podle toho..." Mezi řečí mu natírala rány a odřeniny mastí z maličké modré lahvičky, zaručeně kouzelnou, neboť jí vůbec neubývalo.

"Rozpadly se mi boty," řekl. Líbily se mu ženiny lehké, obratné pohyby a dotek jejích prstů mu připadal léčivý sám o sobě.

"Myslíš, že jsi schopen postavit se kněžně Irgině?" zeptala se ho. "Irgina je nejenom zvrhlá, ale také učená! Boj s ní vyžaduje pečlivou přípravu..."

Chast vleže naznačil pokrčení ramen. "Jsem vyučen kovářem. Jsem vyučen žoldnéřem. Nevím, jestli to stačí."

"Hm. Máš kromě svého meče i jiné zbraně, můj dlouhý rytíři," pousmála se významně. "Kněžna je žena, Chaste."

"Ach. Chápu, nač narážíš..." Zamračil se. "Ale Irgina přece..."

"Má ráda dívky?" Hospodyně zvážněla. "Třeba má kolem sebe místo mužů poslušné loutky. Proto se jí zdá rozdíl mezi mužem a dívkou bezvýznamný. Prozatím. Zkus to změnit."

Posadil se. "Už ty mastičky zaschly?"

"Nejdřív se najez. Kočár už vyjel."

"Kočár?" Chast vykulil oči.

"Teď vypadáš jako chlapeček. Přála bych si..." Hospodyně se zarazila a rozesmála se, "přála bych si, abys byl maličký a můj. Jenže ty jsi velký a patříš jen sobě."

"Kočár," připomněl jí svou otázku.

"Stifolla mohou sloužit i mně, chlapče," odpověděla. "Tady máš šaty. A své staré boty." Podávala mu balíček. S údivem si prohlédl šaty, suché, čisté, a svoje, zaručeně svoje boty, pečlivě zalátané na špičkách. Čaruje, hospodyně.

"Chci vidět Strážce," řekl Chast. "Mám takový úkol..."

"Ano." Zamyslela se a Chast cítil, jak ho zkoumá, důkladně, zevnitř. "Tak pojď," vyzvala ho po krátkém váhání.

Jeden z těžkých kvádrů stěny se odsunul a propustil je. Nebyli však venku. Stáli na modrém mostě, ozdobném jako svatební dort, s veselými barvami a dětskými kudrlinkami něžných tretek na krouceném zábradlí, pod sebou měli hloubku bez dna a nad hlavami nebe bez konce. Na druhé straně mostu na bílém trůně vyřezávaném ze dřeva vzácného stromu, který už v zemi nikde neroste a jehož jméno je zapomenuto, seděl stařec. Nehýbal se a Chast nedokázal rozeznat výraz jeho obličeje. Vykročil po mostě, ale hospodyně ho zadržela. "Nesmíš blíž. Nikdo nesmí blíž, jen já."

Zaváhal.

"Podívej, pokynul ti," řekla žena. "To dělá málokdy. Obvykle jen skloní obočí..."

Chast na ni ostře pohlédl. On žádný starcův pohyb nezpozoroval. Žena jeho pohled snesla a neuhnula. Mlčeli. Pak se Chast obrátil zády k mostu a stěna se před ním znovu rozestoupila. Vešel zpět do holé místnosti se škvírami v kamenné podlaze, kde fičel průvan a vchodem bez veřejí pronikal déšť. Venku čekal létající kočár. Hospodyně mu podávala uzlík s jídlem. "Vezmi si na cestu. Mně můžeš věřit, Chaste..." Měla v očích napůl tázavý, napůl rozpačitý výraz.

"Vždyť ano. Věřím ti. Poznáš to podle mého mlčení," řekl jí a dotkl se její pevné, silné ruky.

* * *

Harmika měřila rychlými kroky území kněžny Irginy, své vězení. Warfett se plazil za ní. Nemělo smysl běžet, dostihl by ji. Hlídač. Byl jí stále v patách.

Kněžna byla zaujata jinou činností. Naštěstí. Warfett zajatkyni nenechal na pochybách o povaze té činnosti. Ani při nejkvapnějším klouzání krajinou nezavřel pusu, pokud se to dá říct o hadí tlamě, a jeho syčivý hlas princeznu poučoval a školil o věcech, o nichž nic nevěděla, neboť vyrůstala bez matky a otec byl toho názoru, že nevinná dívka má být úplně nevinná. Harmika ani netoužila vědět, co se jí teď tak vtíravě podávalo. Bylo to příliš ošklivé, třáslo se to jako rosol, který odjakživa nenáviděla, bobtnalo krví a páchlo jako pot nestvůrného zvířete z jižních bažin a děsivě se to lišilo od jejích snů. Warfett konečně zaznamenal výraz její tváře a změnil námět hovoru. Ukazoval jí zajímavosti.

Zvláštní, vzácné stromy a keře, jezírka, skalky se zářivými květinami, krápníkové jeskyně se škaredými, roztomilými netopýry, hřiště určená ke hrám, jež Harmika neznala a nechápala, nádherné stavby, stvořené nikoli k pokojnému bydlení, nýbrž k rozverným zábavám.

Dívka pokyvovala a myslela na cosi jiného. Warfett ji poočku pozoroval.

"Pověz mi, hade," ozvala se dívka, "co po mně bude kněžna chtít."

Nadechl se hadím způsobem. "Povím. Poslouchej..." Nevynechal žádnou podrobnost a dívce nejprve stoupla do tváří červeň, jež se pomalu vytrácela a ustupovala bledosti. "Ne," zašeptala, "radši se zabiju."

"Pokud se nerozmyslíš jinak, mohu ten úkol vzít na sebe," zaskřípal za ní kněžnin hlas. Irgina měla v obličeji nebezpečnou barvu hněvu. Zuřila. Harmika se bezmocně rozhlédla. Z keřů lemujících pěšinu, po níž se s hadem ubírali, se vynořili vojáci.

"Dolů. Do podzemí!" rozkázala kněžna. Vojáckým krokem následovala hlouček, vlekoucí zajatkyni.

"Je to pohodlné, princezno?" zeptala se o něco později dívky, přivázané k černému šestihrannému mramorovému sloupu v jednom z chmurných sálů v podzemí kněžnina paláce.

"Není," hlesla Harmika. Byla bledá, až tady v přítmí téměř svítila. Bála se.

"Nebylo by ti lépe v mojí ložnici?" pokračovala kněžna se smíchem.

"Nebylo," vzdychla dívka.

Kněžna pokynula svému mistru katovi. Zasvištěl bič a ovinul se dívce kolem boků. Tiše vyjekla a pohlédla na svou sukni, na níž se rychle šířila trhlina. A kůže, pomyslela si, co asi moje kůže?

"Už ses rozmyslela?" Kněžna přiblížila oči až k jejím, zlé a vychutnávající.

"Ne. Nerozmyslím si nic," vzlykala dívka. Kat se ušklíbl pod svou škraboškou a dal se do práce. Měl zakázáno způsobit dívce rány, po nichž by mohly zůstat jizvy. Irgina si byla jista, že děvče přesvědčí. Princezna se zdála křehká a bezmocně plakala hned od začátku, ale nejevila ochotu dát si říct...

Warfett se neslyšně připlazil do síně. Zavřel oči. Kdyby na jeho hadí tváři mohl být nějaký výraz, asi by se ho Irgina lekla.

"Kněžno," zasyčel.

"No?" neotočila se. Poznala ho. Její hlas zněl výhrůžně.

"Nemůžeš dosáhnout něčího souhlasu, když mu nedáš čas na rozmyšlenou."

"Oč se snažíš, hade?" Už se k němu obrátila, "o co ti jde, ty starý zrádce!"

"Mně o nic. Mně pomůže jedině Nejstarší Stifoe," zasyčel Warfett. "A ten sem nesmí. Princezna se sotva stane mou důvěrnou přítelkyní. To už spíš tvojí..." Kdyby to šlo, ušklíbl by se.

"Pokračuj," pokynula Irgina katovi. Vtom zaslechla shora, od schodiště, hluk. "Co je," zavolala mrzutě.

"Paní," ozval se zadýchaný, rozrušený hlas, "přistává kočár! Létající kočár, ale ne ten váš! Jiný!"

"Cože!" Irgina si vykasala úzkou sukni a hnala se ke schodům. "Nech toho!" houkla ještě na kata. "A pojďte za mnou, všichni!"

"Polekala se," podotkl klidně had, když s upoutanou dívkou osaměli. "Jsem zvědav, kdo tím cizím kočárem přicestoval..." Šmejdil nosem po zemi a cosi si pro sebe brumlal a sykal. "Á, tady..." Vztyčil se, v tlamě zapomenutý nůž. Obratně přeřezal dívčina pouta. Harmika se zasténáním padla na zem.

"Vstávej," řekl jí přísně. "Jestli jde o planý poplach, vrátí se brzy."

"Kam se můžu schovat? A na jak dlouho?" ptala se zoufale. Rány ji pálily, oči a rty měla vysušené od pláče.

"Na chviličku. Než kněžna znovu pocítí něhu... Znám ji. Bude tě chtít ošetřovat."

"Ne!" Otřásla se odporem.

"Ss," udělal Warfett. "To nebolí. Pojď, najdeme si úkryt někde v horních salónech. Jsou málo používané. Obejdeme stráže, znám to tu dobře. Ostatně mám takový nápad..."

* * *

Mávání šedých perutí se zpomalilo, jejich šum změnil tón a Chast se vzbudil.

"Přistáváme," oznámil mu Stifoe, duše kočáru. Snášeli se na nádvoří, dlážděné leštěným mramorem. "Neviděl jsi skály ani Pekelné prameny, ospalče," vyčítal kočár svému cestujícímu, "nejdřív jsi jedl a trousil drobky na podlahu, a potom jsi usnul. Zábavný společník..."

"Hm," zabručel Chast a protáhl se. Nehádal se. Stifoe měl pravdu.

"Vylez," nabádal ho kočár. "Pozoruje tě Irgina."

Té dámě bych se měl začít dvořit, pomyslel si Chast a podivil se sám sobě, jak chladně přijímá nezvyklý úkol. Vyskočil pružně okrouhlými dvířky. Kočár se ihned vznesl.

Stál na hladkém mramoru a díval se na kněžnu. Statná žena špulila velkou červenou pusu a prohlížela si vetřelce s rukama vbok. "Není úplně ošklivý, ten hoch," prohodila, "a přivezl ho Stifoe, zajímavé... Od čeho máš tu jizvu na bradě, chudý rytíři?"

"Z boje," odvětil Chast klidně. Napodobil její postoj, čímž bezděčně zdůraznil rozdíl mezi svým a kněžniným pasem. Zrudla zlostí. "Muž má vypadat jako muž, ne jako tyčka z plotu!"

Neodporoval jí, jen se usmál.

"Uneseš vůbec meč?" Popichovala ho.

"Chceš snad se mnou bojovat, kněžno?"

"Ne. Mám na to lidi..." Pokynula, z hloučku za jejími zády vystoupil mohutný mladý chlap, opásaný pevným, pozlaceným koženým pásem, s kulatým štítem a těžkým mečem. Byl statný, nikoli však pomalý. Oříšek, odhadl Chast. "Můj meč zrezavěl. Už je dlouho mír. Půjčíš mi nějaký, kněžno?"

"Mám ráda boj," uchechtla se kněžna Irgina. "Líbí se mi třesk srážejících se mečů, líbí se mi tryskající krev... Půjčte mu meč!" křikla. "Nabídněte mu, ať si vybere!"

Chast pozorně zkoumal meče, jež mu předložili. Tenhle! Voják, od něhož si zbraň vypůjčil, k němu vzhlédl s úctou. Cizinec se vyzná. Meč je přesně na jeho míru, váhu a délku paží.

Chast zatočil mečem ve vzduchu a uklonil se kněžně. "Jsem připraven."

Jeho soupeř na nic nečekal, tasil a zaútočil. Chast jen odrážel rány, lehce, s přehledem, a dával pozor na taktiku statného mladíka. Chlapec měl dobrou školu a zkušenosti ze soubojů. Neměl ale školu zoufalství, na jeho meči nikdy nezávisel osud bitvy, téměř už prohrané, životy stovek lidí, osud království...

Irgina si myslela, že její člověk je lepší. Zpočátku si to mysleli všichni. Trvalo dlouho, než poznali svůj omyl. Cizinec se nesnažil udělat dojem na diváky. Byl tvrdý. Byl rváč. Kněžna to pochopila, když si přehodil meč do levé ruky. Její nejlepší bojovník si otřel pot z čela. Boj se vlekl a mladík padal únavou. Cizinec byl svěží a ve střehu. Úderem, jenž není popsán v žádné učebnici šermířského umění, jemně odstrčil soupeřův štít a probodl mu pravé rameno. Odstoupil a počkal, až kněžnin muž upadne.

"Nebylo to právě hezké," řekla kněžna zadýchaně. Její oči však prozrazovaly obdiv.

"Vím," usmál se Chast. "Biju se tak, jak vypadám."

"Asi bych tě měla znát. Určitě máš slavné jméno!"

"Rytíře Chasta už nikdo nezná," zachmuřil se.

"Ty jsi Chast?" užasla kněžna. "Prý ses s králem navždycky pohádal..."

"S králi se nehádám," poučil ji Chast. "Ani s kněžnami."

Hlasitě vydechla. Kdy naposled si nějaký muž dovolil dát jí najevo převahu! "Zvu tě na večeři," řekla, místo co by ho pozvala za doprovodu kata do mučírny v podzemí.

"Není večer," namítl.

"Nehádej se," upozornila ho. "Uděláme si večer... Přijel jsi pro princeznu?"

"Měl bych?" Zasmál se. Na jeho smích se nedá zapomenout, napadlo Irginu. A co teprve jeho ramena... Děvčata tentokrát vyženu. Jen my dva... Zapomněla, že jí neodpověděl na otázku.

* * *

Při večeři za zataženými závěsy v útulném salónku se stoly z růžového mramoru, s růžovými sklínkami a růžovým vínem Chast většinu času mlčel, poslouchal, co kněžna vykládá, a když přece jen něco prohodil, nesnažil se být vtipný. A kněžna mu hleděla do očí.

Harmiku přivedli při vínu. Warfett se přidal dobrovolně, když je objevili v malachitovém salónku v nejvyšším patře paláce. Komorné jí oblékly jiné šaty, vlasy jí upravily, ale byla uplakaná a na tváři měla podlitinu. Užasla, když spatřila vedle kněžny Chasta. Neusmál se na ni. Vůbec si jí nevšímal a věnoval se kněžně. Počítala jeho vypité poháry. Měl by být opilý! Ale není...

Řeč u stolu plynula klidně, dokud Irginin kouzelník nezačal předvádět své triky. Chast mu pozorně koukal na prsty. "Máš ji v rukávě!" zvolal čas od času se smíchem, jímž nakazil i ostatní. "Teď voda zčervená, vždyť jsi ji okyselil," napovídal kouzelníkovi, jenž zřetelně ztrácel jistotu.

"Rozumíš těm trikům," poznamenala kněžna, "jsi vzdělaný..."

"Ne příliš. Ne ve všem," odpověděl. Warfett se pod stolem připlazil blíž, obtočil se kolem masivní nohy a naslouchal. "Nemám rád hraní." Chast se lehce podmračil. "Magie jako hra... Ts. Urážíš démony. Jednou se ti to nevyplatí a ty poznáš strach. *Strach*, kněžno."

Kněžna položila další dopitý pohár. "Milování s tebou musí být vážný a nebezpečný obřad," řekla a hlas se jí nepatrně zachvěl. "Žádné laškování. Magie bez úsměvu, při níž jde o život," pokračovala.

"Na bojišti," pronesl pomalu Chast, "kde krev ještě nevsákla do půdy. Tam. Nebo ve staré hladomorně s bílými kostmi a hladovým pištěním krys... Je to vážné a nebezpečné, kněžno. Temným bytostem se líbí jedině taková spojení, při nichž jde o život, o krev... Ale s tebou se nehodí mluvit o vážných věcech. Ty si hraješ s dívkami. I princeznu máš na hraní... Mě hračky nebaví."

"Můžeš mi o vážných věcech vyprávět," hlesla s dychtivou tváří.

"Ano. Vyprávět, nic víc." V jeho slovech slyšela pohrdání.

"Málokdy se bojím, ale teď..." Vzhlédla. Tyčil se vysoko nad ní. Nepostřehla, kdy vlastně vstal. Vzpřímila se také.

"Pojď," řekla odhodlaně.

"Kam mě zavedeš," posmíval se. "Do ložnice?"

Váhala. Bála se ho. Ale byl to úžasný strach. "Pojď," opakovala.

Warfett vystrčil hlavu zpod stolu. Nechápal nic. Co s ní ten rytíř udělal? A Harmika sedí a polyká slzy...

* * *

Byli vězňové. Od těch strašných okamžiků na rozhoupaném mostě, od chvíle, kdy je oslovil velitelský hlas neviditelného, od chvíle, kdy vstoupili do lesklého domu.

Oskran šel jako omámený, nemluvil a poslouchal na slovo, co mu přikazoval hlas. Blázinka ho následovala, a teprve uvnitř v domku si uvědomila, že nemusí. Že ona není v zajetí slepé poslušnosti. Ji hlas nezbavil vůle. Seděla na měkké podlaze v malé místnosti se zaoblenými rohy a dívala se na Oskrana. Měl přivřené oči, dřímal.

Mohu odejít, řekla si dívka. Musím. Za Chastem. Ke Svatyni. Stěna se přede mnou otevře, jako to udělala, když jsme vcházeli... Nemýlila se. Stěna bez odporu povolila jemnému tlaku dlaně. Zinka vyšla na opačné straně a rozběhla se do mírného kopce. Za sebou slyšela zvuk, podobný trhání tuhé, naškrobené látky. Ovanulo ji horko, sálavé a vražedné. Koutkem oka zahlédla záblesk. Hlas neviditelného, jenž tak snadno ovládl Oskrana, se jí vnucoval, volal ji zpět, slovy i beze slov. Nedbala ho. Běžela. Další zapraskání tuhé látky, další horká střela, další záblesk. Tentokrát byla připravena a zahlédla jeho barvu. Byl modrý. Roztřásla se. Vždyť jsem nic zlého neprovedla! Nikomu jsem neublížila... Nechci být Stifoe! Třetí blesk ji málem zasáhl. Tlumeně vykřikla a sáhla si na spálené vlasy na spánku. "Nech mě, ty krvežíznivý lumpe! Vrahu!" vykřikla naplno, obrácená tváří k lesklému domku. Zůstala vyzývavě stát. Zvuky přicházející od domku utichly. Ucítila chladný vítr. Ničivé horko bylo totam, spustil se déšť. Vydechla a znovu vykročila.

Svatyně je nahoře na hřebeni a Chast k ní mířil. Třeba je jen kousek přede mnou... Říkal mi Zinko... Chvátala, nedbajíc únavy a deště. Konečně stanula na hřebeni. Svatyni posledního dechu nemohl nikdo přehlédnout. Zinka se zhluboka nadechla vzduchu vydatně promíchaného s deštěm a chtěla znovu vykročit. Vtom se před Svatyní cosi pohnulo a kolmo vzhůru vzlétla tmavošedá okřídlená nestvůra. Zinka ztuhlá hrůzou zaklánëla hlavu, dokud jí podivný létající tvor nezmizel z očí. Mířil k Pekelným pramenům. Snad až k Netřeskovým skalám. Mám jít dál, do Svatyně? Co když se Strážce spřáhl s Irginou? Všechno je možné! Strážce má podle pověstí nadpřirozenou moc, ale pořád je to jen člověk, a člověk může podlehnout úplatkům nebo lichotkám... Mám? Musím! Rozhodla se.

Vstoupila dovnitř vchodem bez veřejí, promáčená deštěm, a trhla sebou, když za ní s hlasitým klapnutím zapadly dveře. Kde se vzaly? Octla se v příjemné, teplé, domácké kuchyni. Hospodyně v bílé zástěře cosi míchala na plotně. "Pojď dál, Zinko," zvala návštěvnici srdečně, "a rychle se převlékni. Vidíš ty šaty u krbu? Jsou tvoje. Nepoškrábala sis nožky? Ne, ty máš dobré boty..."

Zinka, omámená teplem a nečekanou mateřskou péčí, se poslušně převlékla a usedla vedle plotny, vzala si od statné ženy hrníček s čajem a napila se. "Co to děláš, paní?" zeptala se.

"Míchám," zasmála se hospodyně. "Dělám okýnko. Uvidíš. Chci se podívat, co dělá náš milý rytíř Chast."

"Byl tu?" povyskočila dívka.

"Nerozlej si čaj," upozornila ji obtloustlá žena vlídně. "Odletěl kočárem do Netřeskových skal."

"Ach," zanaříkala dívka, "nestačila jsem to!"

"Všechno ještě stačíš," ujistila ji hospodyně. "Neboj se. Tvůj rytíř tě má rád, vždyť ti dal jméno..."

"Ano. A odletěl. Kvůli princezně." Zinka sklonila hlavu a vlhké kudrlinky se jí rozsypaly po šíji.

"Kdepak. Kvůli sobě, děťátko," řekla hospodyně a pohladila dívku po rameni.

"Chtěla jsem něco udělat," pokračovala nešťastně Zinka, "pomoci mu!"

"Všechno bude. Tady se všichni sejdeme. Tady, v mojí kuchyni," řekla hospodyně. Zinka na ni užasle upřela zrak. "Kde je vlastně Strážce?"

Hospodyně na okamžik přestala míchat tmavou tekutinu v rendlíku. Zasmušila se. "Zemřel." Na její upřímné, prosté tváři se objevila hluboká bolest. "Kněžna Irgina to ještě neví. Ona chce, aby se jeho nástup-

cem stal její čaroděj... To nemůžu dopustit, Zinko. Jsem hospodyně a znám všechna dobrá kouzla, ale Strážcova vůle je silnější, jakmile jednou dosedne na své křeslo za modrým mostem. A Irginin čaroděj zná zlá kouzla. Bylo by to vítězství zla."

"Strážce musí být muž?" zeptala se Zinka po krátkém zamyšlení.

"Nemusí."

"A proč bys nástupcem nemohla být ty?"

"Mohla. Za určitých podmínek..." Hospodyně stiskla své usměvavé rty. "Najez se, děvče. Máme moc práce. Musíme to tu zvětšit, aby naši hosté měli dost místa. A pak, až se nám uvaří lektvar, podíváme se, co dělá náš milý Chast."

* * *

"Tohle je vhodné místo," prohlásil Chast. "Vhodné pro lidské oběti. Pouta... Tady čaruješ a obětuješ?" Poklekl u nízkého oválného stolu a plamen svíce v jeho ruce se zdvojil v zrcadle lesklého povrchu. Kněžna rozsvítila několik stojacích svícnů pochmurných tvarů, podobných starobylým písmenům, jež kdysi dávala dohromady slovo nedobrého zaklínadla.

"Stačí." Chast jí u čtvrtého svícnu zadržel ruku. "Už je tu světla dost." Oči mu planuly plamenem silnějším než ubohá světýlka kolem. Kněžna si mohla myslet, že je to plamen vášně. Myslela si to.

Objal ji, prudce, drtivě, zkušeně. Políbil ji tak, že ztrácela dech, a nepřestal, dokud umělou vůni její barvičky na rty nepřehlušila chuť krve. Zná všechno, blesklo hlavou Irgině, magii i smrtelně nebezpečnou lásku. Může splnit všechno, co sliboval jeho pohled tam nahoře... Trhal z ní šaty, cítila jeho ruce všude na těle, nikdy ještě neucítila na ňadrech tak velké a silné ruce, vzdychala a křičela a její křik se rozléhal podzemím paláce, opuštěným a strašným. Povalil ji na kamenný stůl, vhodný pro lidské oběti, ležel na ní, dýchala namáhavě pod jeho vahou, ale nechávala se drtit tak ráda... Nebránila se, ani když jí připoutal ruce i nohy řemeny, přichystanými pro skutečné oběti při magických obřadech. A potom vstal. Jeho hlas byl chladný právě tak jako oči, a řezal a pálil. "Křič, kněžno. Hodně křič, jestli chceš, aby tě takhle našli. Vrátím se a odvážu tě, ale bude to chvilku trvat."

Zuřila, zadýchávala se vztekem a hanbou. Nechala jsem se oklamat! Tak hloupě a snadno! Ten bídák, ten podvodník! Však oni ho chytí, dostanou ho, moji služebníci, nebude věčně vítězit, i jeho meč se zlomí, a pak... Tady bude ležet, přesně tady, nahý a svázaný, a budu ho mučit...

Chast byl už dávno pryč, když si uvědomila, že mučení, které pro něj tak usilovně vymýšlí, je velice zvláštního druhu a nejspíš by mu příliš neublížilo.

* * *

"Aiar sall," vyslovoval pečlivě Warfett," musíš říct i to dvojité "L", víš ... Cheiar asaeli," pokračoval a dívka po něm mumlavě opakovala, "lebochio sali!"

"To je celé?" podivila se Harmika. Opakovala zaklínadlo a had opravoval její chyby ve výslovnosti. "Už to umím. Proč se, Warfette, nezbavíš té kletby sám?"

"Může mě vysvobodit jedině nevinná dívka. Nebo jinoch, ale takový tu žádný není... Což neznáš staré pověsti? Kletbu vždycky snímá panna..."

"A kdo vysvobodí mě, hm?"

"Až zrušíš kletbu, Stifolla to poznají. Všichni. Hned. A někdo z nich, nejspíš ten, kdo je právě teď duší kočáru, sem pro tebe přiletí. Je to skoro jisté, princezno. Moje záchrana je i tvou příležitostí..."

Harmika seděla na široké zdi, obkružující Irginin palác, ukrytá v listí povislých větví obrovského stromu. Kněžna šla s Chastem dolů do podzemí jako omámená, jako náměsíčná, jako... zamilovaná, jak se vyjádřil had, a na svou zajatkyni pro tu chvíli nadobro zapomněla. Objevila, že na světě jsou muži, prohlásil o ní Warfett svým nejposměšnějším hlasem.

Had si pohodlně natáhl pětadvacet kroků dlouhé tělo na vyhřáté zdi a těšil se ze sluníčka. Hlavou se dotýkal dívčiných zlatých vlasů. "Tak spusť, princezno!"

Harmika odhodila vlasy z čela a pečlivě vyslovujíc, pronesla, "aiar sall, cheiar asaeli, lebochio sali!"

Had zavřel své lidské oči. Dívka celá roztřesená čekala, co se bude dít. Nestalo se však nic.

"Vůbec nic!" zaúpěl Warfett. "Proč? Všechno jsi řekla správně!"

Princezna zaraženě vraštila obočí a krčila nos. "Nechápu to."

"Jsi panna?" zeptal se had přísně.

"Ovšem!" Urazila se a odvrátila tvář.

"Na panenství nezáleží," ozvalo se nad nimi a z větve stromu seskočil vysoký muž v chatrném oděvu.

"Co ty víš o kletbách a zaklínání, rytíři Chaste," sykl had pohrdavě. "Ty tak možná dokážeš umíchat nápoj lásky..."

"Nepotřebuju nápoj lásky," řekl Chast vážně a usadil se vedle Harmiky. "Znám však princeznu. Deset let jsem dával pozor, co o ní lidé vykládají..."

"Co povídali?" Harmika zčervenala, netuše proč vlastně.

"O dívence, která z rozmaru týrá služky, bije svou Blázinku, dělá oči na pážata a pak je při cvičení nechá potrestat za nepozornost, o dívce, která v mrazu, v zimě, kdy vlci jdou až ke hradbám, dala vyhnat z města žebráka, jenž se provinil jen prozpěvováním posměšné písničky... Ještě si myslíš, žes našel nevinnou dívku, Warfette?"

"Takhle jsem neuvažoval," promluvil had zahanbeně.

"Princezny nikdy nejsou nevinné," řekl Chast. "Snad to mají po svých otcích..."

"Proč mě tedy držíš v pase, abych nespadla?" zeptala se zlostně Harmika a šlehla po něm pohledem.

"Proč asi? Proč jsem v zimě šel po stopě onoho žebráka, zabil šest vlků a dovedl ho tajnou branou do města a do svého domu... Pročpak asi?"

Má mě rád, užasla Harmika. Vždyť to téměř řekl!

"Poslyš, Warfette," oslovil Chast hada, "utečme odtud!"

"To není právě lehké, rytíři," odpověděl had. "Musíme odejít podzemím. Jiná nestřežená cesta není."

"Tak to zkusíme," rozhodl Chast a pohlédl dolů na nádvoří, ospale prázdné. "Skáču první. Ty po mně, Harmiko. Chytím tě. Had si poradí."

"Aby ne," sykl had. "Vstup do podzemní řeky je jedině pod tělem lidské oběti, Chaste. Zajímá tě to?"

K jeho překvapení se rytíř rozesmál. "Dobrá. Už vím, kudy půjdeme."

Do sálu s oválným obětním stolem se dostali rychle. Chast se podzemím pohyboval, jako by tu byl doma, a Warfett nad ním tiše žasl. Došli ke stolu. Černá deska byla zpola odklopená, visely z ní přetrhané řemeny pout, a dole, hluboko pod podlahou sálu, klokotala podzemní řeka.

"Spadla tam," řekl Chast bezbarvě. "Přetrhla pouta a spadla dolů."

"A odnesla ji řeka," dodal had bez lítosti. "Mluvíme oba o kněžně, ano? Cítil jsem, že s ní něco je. Její vůle mě přestala svírat... Neplač pro ni, rytíři!"

"Nepláču. Spusť se do díry, hade."

"Cha," udělal had a jeho hlava zmizela ve tmě. "Princezno, můžeš sešplhat po mně... Rytíř už si poradí. Cha!"

Chast se pověsil za přetrhané řemeny, chvilku se pokoušel podle zvuku vody odhadnout hloubku pod sebou, ale pak si řekl, že Warfett zas tak dlouhý není, a pustil se. Dopadl, trochu se udeřil o hladinu, a nechal se nést proudem. Před sebou slyšel Harmičiny zděšené výkřiky a konejšivý hlas hada. V zátočině ho proud zanesl blíž ke břehu, musel začít plavat, aby se dostal zase doprostřed řeky, a do něčeho narazil. Chumáč vodních rostlin propletených s větvemi se mu omotal kolem rukou. Rozhrnul ho a odhodil stranou a vtom nahmatal měkké tělo. Ach, Irgina! Dýchala. Větve jí udržely hlavu nad vodou. Chast změnil plán. Zamířil ke břehu. "Tak se prober, děvče," brumlal, když ji nepříliš něžně křísil, "přece tě nepotáhnu na zádech!"

* * *

"Jenom tahle dřevěná stěna nás dělí od Pekelných pramenů," vysvětloval Warfett vyděšené princezně. Seděla na kládě, vyplavené řekou na břeh, třásla se chladem a popotahovala jako dítě. Podzemní řeka v tom místě vykonávala prudký ohyb a narážela do dřevěné přepážky, jež by určitě už dávno povolila, nebýt stejně silného náporu z druhé strany.

"Je vyztužena pryskyřicí Tančícího stromu. Dávní stavitelé věděli, že takto zpevněná stěna nepropustí ani kapku a vydrží navěky." Chast ve tmě komusi pomáhal na břeh.

"Kdo to je s tebou?" zvídal Warfett.

"Irgina. Málem se utopila."

"Měl jsi ji nechat," zasyčel had.

"Proč?" zeptal se Chast prostě.

Harmika se nadechla, ale neřekla nic. Jako by neznal zlobu ani nenávist. Divný rytíř. Nemohl by být králem. Vlastně ho nemůžu chtít... A on to dobře ví! Chrání mě stejně jako žebráka. Přede mnou mě chrání... Zabolelo to.

"Co teď?" promluvila Irgina nejistě.

"Pryč od Pekelných pramenů," navrhl had. "Dolů po řece. Teče do Slaného jezera."

"S peklem prameny nemají nic společného," řekl Chast. "Je to něco, co vyvěrá ze země. Nemůžeme dál po řece. Musíme nahoru na hřeben. Do Svatyně."

"Jak se tam chceš dostat?" namítl had.

"Vylézt výš a prosekat ve stěně otvor," navrhl Chast.

"Nahoře *je* otvor. Malá díra. Původně tam byl žebřík, ale ztrouchnivěl už před staletími," ozvala se Irgina. Mluvila tiše, dusil ji kašel.

Nejvíc ze všeho si přála být v suchu. Proklínala to starodávné zařízení, jež ji překlopilo do řeky, sotva se zbavila pout, těch zatracených řemenů, o které si zlomila zub, a pokusila se vstát, proklínala tu odpornou mokrou vodu i Chasta, toho bídáka, jenž ji zachránil.

Chast ohmatával stěnu. Nebyla úplně hladká. Ve dřevě zůstaly díry po vypadlých sucích, vyčnívaly z něj pahýly větví a mezi hrubě opracovanými kmeny objevil škvíry, vyplněné pryskyřicí jen částečně, z druhé strany. "Kde má být ten průchod, Irgino?"

"Nahoře," kýchla. "Já nevím, Chaste... Chci odtud pryč!"

"Všiml jsem si. Warfette, co říká tvůj hadí čich?"

"Jsem moc nízko u země, smrdí tu voda," odvětil had mrzutě.

Chast se sehnul, po hmatu našel hadí tělo, položil si ho na ramena a pomalu, namáhavě se vzpřímil. Warfett se octl o hezký kus výš. Čichal. "Ano, pach Pekelných pramenů," zasyčel spokojeně. "Je to tady, rytíři. Trochu stranou, po tvé levé ruce. Polož mě už, než ti svou vahou zlomím páteř."

Chast hlasitě vydechl, když se zbavil břemene. "Podívám se tam," řekl.

Harmika s kněžnou se k sobě tiskly, zapomínajíce na zlobu a křivdy, chvěly se zimou a poslouchaly šramot, který se postupně vzdaloval, jak Chast šplhal výš a výš. Pak se ozvalo zdušené volání, "hodím vám lano, děvčata! Nejdřív vytáhnu Harmiku, je lehčí... Přivažte se!"

Konopné lano určitě neleželo v průchodu sto let. Bylo napuštěno včelím voskem a pevné a sneslo i váhu tlusté kněžny. Kdo tudy asi prochází, táhlo hlavou Harmice, když se krčila vedle Chasta a čekala, až vytáhne nahoru Irginu.

Warfett poslouchal, už sám, vzdalující se funění a tiché klení kněžny Irginy a obdivoval Chastovu sílu. A co bude se mnou, kladl si nepříjemnou otázku. Lano nepřipadá v úvahu. Věčná tma?

Zvuky kněžnina obtížného výstupu utichly. Lano se znovu spustilo dolů, cosi zasvištělo a dopadlo na břeh.

"Uf," řekl Chast. "Úplně jsem si prodřel rukavice. Přišel jsem tě vysvobodit, hade. Pokud si to přeješ. Je to konec, víš? Chceš to tak?"

"Jsi snad nevinná panna?" sykl had. "Totiž nevinný jinoch?"

"Chceš to?" opakoval Chast naléhavě. "Třeba vím víc než ty..."

"Ach. Tak to zkus. Mám po krk téhle hadí podoby. Ostatně moje původní podoba nebyla o mnoho lepší, když se tak nad tím vším zamyslím..."

"Dobře." Chast shodil z rukou rozedrané rukavice. "Žádám o pomoc svého přítele, poustevníka z Tanialiiny," promluvil klidným, obyčejným

hlasem. "Tegettale!" Kdesi vysoko nad nimi se rozsvítilo bledé světlo. "Aiar sall, cheiar asaeli, lebochio sali!" Světlo se bleskově spustilo shora k nim, dotklo se hadova těla a ve zlomku vteřiny je sežehlo. Pak se ponořilo do vody a zhaslo. Chast se vyčerpaně opřel o stěnu. Dobře slyšel ten povzdech nesmírné úlevy. Čarování je namáhavé, pomyslel si.

Ve tmě, před chvilkou němé a tiché, se ozvaly kroky. Několik lidí, podle hlasitého dupotu vojáků, se blížilo po břehu. Znají to tu. Jdou najisto. Proč si neposvítí? Aha, bojí se dechu Pekelných pramenů. Výpary jsou nejspíš hořlavé. Chast hmátl po laně a zatáhl za něj. Vzápětí spadlo celou svou délkou dolů a neudeřilo ho jen proto, že bleskově uskočil. Shora Irginina zrada, dole její vojáci, pomyslel si. Tegettale, tys to říkal. Za milosrdenství se platívá víc než za zločiny, víc než za vraždy, protože je většině lidí cizí... Musíš mít vždycky pravdu, poustevníku z Tanialiiny?

Vzdychl. Je mi líto... Zinky, uvědomil si. Je mi jí líto. Bude plakat, a ne jen proto, že se to sluší...

Nad hloučkem vojáků kněžny Irginy se objevilo bledé světlo, jaké už jednou viděl. Zastavilo se nad nimi. Spočítal muže. Sedm. Šest vojáků tápalo, zorničky rozšířené, nevidoucí. Sedmý, jenž měl pod brněním černý oděv, měl úzké panenky a díval se na Chasta. Ten vidí. Je to čaroděj, poznal Chast. Tenhle muž a já vidíme. Já a Irginin čaroděj.

Vojáci na neslyšný povel čaroděje tasili. Chast prolétl mezi nimi jako vystřelený šíp. Jejich meče zasvištěly a třeskly o sebe, a dva z nich se zabodly do měkkého. Do těla jiného slepého bojovníka. Jeden ze zasažených zůstal ležet. Druhý potácivě vstal. Chast se zmocnil meče mrtvého vojáka. Proběhl mezi nimi zpátky a ve skupině přibyl další zraněný. Chast stál tváří v tvář čarodějovi.

"Se slepými se nedokážu bít," řekl. Vojáci se otočili po hlase, ale jejich velitel, čaroděj, je zakřikl. "Stůjte! Toho vyřídím sám. Nepleťte se do boje, dokud nezavolám. Mohli byste zapíchnout mě!"

Čaroděj byl zdatný soupeř. Kdepak líbivé souboje na mramoru! Tohoto muže měla Irgina na práci. Na těžkou práci. Chast vnímal nepřirozenou lehkost a rychlost jeho pohybů. Nelidské, usoudil. Čaruje. Zatím ještě čelil úderům, jejichž nebezpečí násobilo kouzlo, ale v pažích i nohou cítil tíhu a záhadnou únavu. Ach ne, jiný na mém místě by mohl být unaven, ale ne já, vzdoroval malátnosti silou vůle, ne rytíř Chast! Těžce dýchal, a čarodějův krok byl čím dál lehčí... Pohlédl soupeři do očí a pochopil. I tohle je kouzlo. Zlé kouzlo, vyvolávající smrtelnou únavu... No dobře. Rozzlobil jsi mě, čaroději. Dobře. Mám

těžké ruce. Ale mám je i dlouhé a jsem vyšší než ty. A nejsem pouze rytíř. Jsem také kovář!

Vyčíhal si okamžik, kdy se soupeř obracel zpět po neúspěšné ráně, napřímil se, chytil meč oběma rukama, zvedl ho nad hlavu a vší silou shora ťal. Čarodějova přilba praskla. Hlava pod ní byla mnohem křehčí. Nebyl to vůbec pěkný pohled. Chast zalapal po dechu a odvrátil se. Bojovný čaroděj padl mrtev k zemi. Už žádná ošklivá kouzla. Studený, mokrý, zakrvácený břeh. Na takovém místě jsi skončil, čaroději... "Vy, vojáci kněžny," oslovil zbylé muže, "vidím vás. Utíkejte zpátky, a rychle. Jinak vás zapíchnu jednoho po druhém. I když nerad. Rozzlobili jste mě."

Jeden z vojáků se rozehnal mečem po rytířově hlase, Chast uhnul a bez váhání ho probodl. "Stačí?" zeptal se tiše. Všichni slyšeli pád těla na zem.

"Pojďme," promluvil mladý voják, ten, který půjčoval Chastovi meč při onom okrasném, zábavném souboji na nádvoří. "Tenhle rytíř nemluví do větru..." Zbylí tři muži se váhavě obrátili a následovali mladíka, tápajíce podél stěny podzemního tunelu.

Chast vydechl a vzhlédl, jako by nahoře mohl něco vidět. Díky, poustevníku... Díky, příteli Tegettale. Seděl a odpočíval a neměl tušení, co všechno bylo uvedeno do pohybu jeho neobratným zaklínáním a jeho neuvěřitelným vítězstvím.

Nejprve kdesi, snad daleko a možná blízko, v místech, jež se nedají popsat pomocí lidského slovníku, procitlo vědomí, uchované způsobem, jenž se rovněž vymyká lidskému pochopení.

Vysoko nad Chastovou hlavou vykoukla Irgina na druhou stranu průchodu, spatřila vodopád a nad ním můstek, zasmála se, chytila Harmiku za ruku a přes její chabý odpor ji vlekla za sebou. "Mám nějakou práci ve Svatyni," prohlásila.

Oskran procitl na výzvu hlasu, který ho před nedávnem donutil k poslušnosti a spánku. "Na cestu!" přikázal mu hlas.

Mladík se zmámeně zvedl na nohy. Domek zmizel. Stál na volném prostranství a čekal na něj strmý hřeben hory.

Hospodyně dokončila poslední úpravy mile přezdobeného sálu a pohlédla na Blázinku. "Líbí se ti ty závěsy?"

"Nejsou moc růžové?" zaváhala dívka. "Udělej je bledší! Tak, to je ono!" Tleskla do dlaní. "Ještě krb. Mřížka je strašně zlatá, příliš se leskne."

"Strážce vždycky říkal, že nemám vkus," vzdychla hospodyně.

"Trochu nevkusu nevadí," mínila Zinka. "Zato umíš udělat útulno. To je důležitější."

"Právě tak by to řekl Chast."

"Opravdu?" Dívce zrůžověly tváře. "Vrátí se?"

Hospodyně vzala do rukou široký rendlík, v němž před chvílí spatřily tak škaredé výjevy, až Zinka plakala a zakrývala si tvář, zakroužila s ním, aby se tekutina dala do pohybu, a soustředěně se do ní zahleděla. Zasmála se. "Náš rytíř je v pořádku. Ale na cestě je už spousta dalších hostí. Musíme ještě rychle očarovat nápoje..."

* * *

První dorazila dvojice prochladlých a zmáčených žen. Hospodyně jim připravila šaty a čaj a Zinka objala svou paní. Harmika jí s tichým vzlykáním začala vyprávět, co všechno prožila v Netřeskových skalách. Zinka ji hladila po vlasech, krásných, zmáčených a rozcuchaných, a plakala s ní. Nejhorší pro ni bylo, když Harmika prozradila, co Irgina provedla s lanem v tajném východu z jejího území. Kněžna, opět důstojně oděná, chmurně zabírala největší křeslo u krbu a zahlížela na hospodyni, jež se s mírným úsměvem pohybovala okolo kamen, pro tento účel krásných, kachlových, s květinovými vzory. Pod náhlým bodavým pohledem neznámé dívky sebou kněžna polekaně trhla, přikrčila se a vtáhla hlavu mezi tučná ramena. "Já bych ji zabila," řekla Zinka zřetelně a odvrátila se.

Dveře zavrzaly a vešel hezký mladík a ještě někdo, ale toho viděla jen hospodyně.

"Oskrane!" vykřikly obě dívky a Harmika se mu vrhla kolem krku. Mládenec překvapeně vydechl, "Princezno!" Omámení z něj rázem spadlo, byl svěží, silný, a šel by za ní na kraj světa...

Dveře se znovu otevřely a zavřely, ale nikdo jimi neprošel. Hospodyně zneklidněla. Cosi přece vstoupilo, a ona nedokázala odhadnout, zda je to dobré nebo zlé.

"Nač ještě čekáme?" promluvila Irgina. "Přišla jsem za Strážcem. Doveď mě k němu, hospodyně!"

"Na všechno dojde, kněžno." Hospodyně pobledla, ale promluvila pevně a jistě. "Ještě čekáme na muže, kterého znáš. Seďte, hosté, nebo se vznášejte, jak je komu libo, pijte čaj nebo víno a nebojte se mých kouzel. Jsou dobrá a nikomu neublíží."

Odpověděl jí tichý smích. Poznala Stifoa Nejstaršího. Druhý neviditelný se neozval, ale byl tu. Potom se víno samo přelilo ze džbánu do skleničky a ta se vznesla nad stůl. Lidé zaraženě zmlkli. Dlouho bylo

ticho. Přerušil je zlověstný zvuk od kamen. Rendlík s kouzelnou tekutinou praskl. Hospodyně sepjala ruce a zavřela oči. Zinka ji bezděčně napodobila. Určitě se mu stalo něco zlého! Třeba je mrtvý! Představila si ho mrtvého, nehybného, venku, v dešti, a rozvzlykala se.

"Měl bych mu vyjít naproti," řekl Oskran.

"Ne!" vyhrkla Harmika. Mladík vstal a šel ke dveřím. Otevřel je a radostně vykřikl.

Vešel Chast, mokrý, v potrhaných šatech, se dvěma meči v rukou. Obhlédl si osazenstvo změněného vnitřku Svatyně. Usmál se. "Všichni. I Stifoe. Zdravím vás. Kněžno, tvoji vojáci už nepřijdou. Vydala jsi chytré rozkazy. Měli vyrazit krátce po tvém zmizení, ne? Vyrazili. Potkal jsem je."

"Ty!" Vztyčila se, probodávajíc ho zrakem. "Ty! To není možné! Byli neporazitelní! Nevybírala jsem je na ozdobu!"

"Já také nejsem na ozdobu," řekl Chast. "Vím, byl mezi nimi čaroděj. Tady je jeho meč." Hodil před sebe jeden z mečů. Zbraň nedopadla na koberec. Jakmile ji pustil z ruky, čepel se rozplynula a jílec se proměnil v černého pavouka. Hospodyně na něj rázně dupla, ozvalo se protivné zapraskání, zvedla nohu a štítivě si prohlédla rychle mizící skvrnu na koberci. "Fuj," zamumlala.

"Irgino," pokračoval Chast," tvé nároky, založené na mečích, jsou bezpředmětné."

"Kde je Strážce!" vykřikla mohutná kněžna. "Chci s ním mluvit!"

"Je mrtev," odpověděl jí Chast. Hospodyně na něj upřela nechápavý pohled. Jak to ví? "Jeho nástupce je tady." Ukázal na hospodyni v bílé zástěře. Žena udělala krok kupředu. "Kdo o tom rozhodl?" zeptala se, tajíc dech.

"Já ne," usmál se Chast. "Tak vysoko jsem nevyrostl."

"Ale tušíš, kdo rozhodl, viď," promluvil neznámý hlas.

"Tegettale!" vykřikl Chast.

"Nemusíš tolik křičet, můj drahý, nechápavý dědici," řekl poustevník Tegettal. Zjevil se uprostřed místnosti, šedovlasý, v nenápadném šedém oděvu. "Jsem tu. Zavolals mě a já poznal, že tu mám práci." Zasmál se. "Nevěřil bych, že dokážeš zdolat čaroděje od Pekelných pramenů. Zesílil jsi ode dne, kdy jsme se rozloučili..." Otočil se k hospodyni. "Vykonávej práci Strážce moudře. Dokážeš to. Začni víc číst ve starých knihách a nech na pokoji návody k vaření lektvarů, už jich znáš až dost... Ty, Irgino, teď odejdi. Nikdy nezapomeneš na to, co mohlo být, kdybys nedala duši za ubohé hry, za hloupé radovánky. Kdybys nezrazovala tak přirozeně, jako dýcháš..." Tegettal domluvil a počkal, až kněžna se skloněnou hlavou vyjde ze dveří. Její poslední

pohled patřil Chastovi. Rytíř vzdychl. "Je mi jí líto." V jeho slovech zazněl nesouhlas.

"Kdybys ty byl soudcem, nikdy by nedošlo k žádné popravě, můj milý," řekl Tegettal. "Stifoe," pokračoval po chvilce, "jestli moje slovo stačí na vaše viny, jste volní, všichni, ty i ostatní Stifolla."

Umlkl. Uslyšeli tichý vzdech. "Stačilo," ozval se Chast.

"Je pryč," potvrdila nová Strážkyně.

"Oskran dovede princeznu k otci," přikázal Tegettal. "Běžte po hřebenu, pořád na východ. Ty ne, Chaste. Král nesnese vedle sebe nikoho, kdo ho převyšuje."

"Budu kovářem," přikývl bez lítosti Chast.

"Ano, budeš slavným kovářem, ale ne hned teď. Cestou domů zakopneš o těžké úkoly. Neodhazuj ještě svůj meč. Venku tě čeká kůň."

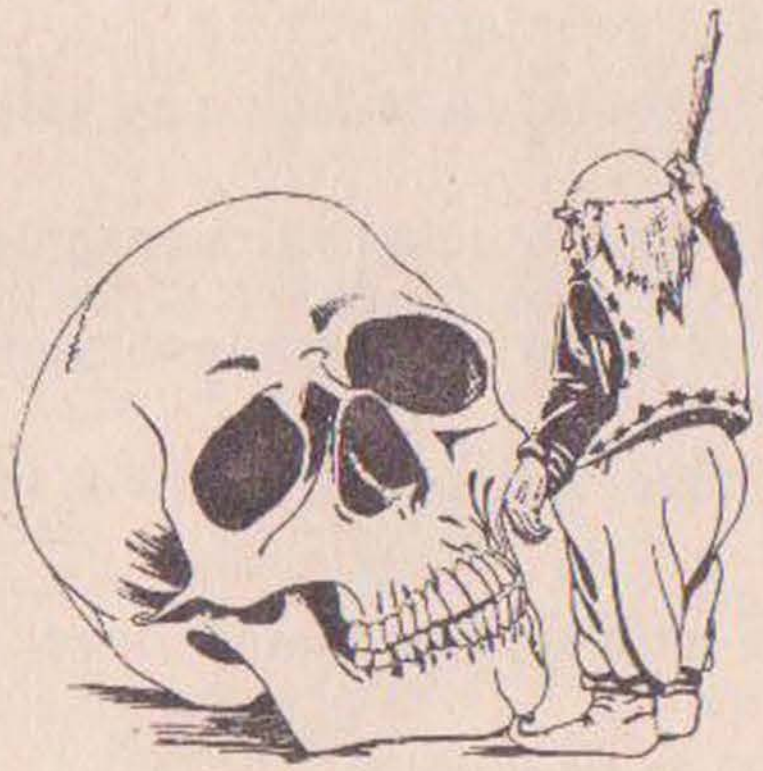
Chast vyšel do deště. Před Svatyní spatřil dva koně. Černého hřebce a plavou kobylku. "Pro koho je ta hezká kobylka?" zeptal se polohlasem. Nebyl si jist, zda má koho oslovit.

"Pro mě!" cinkl za ním jasný dívčí hlas jak rolnička. "Podívej, má u sedla moji čepici!" Dívka v krátké sukénce si nasadila bláznivou čapku a pohodila hlavou. Chast ji chytil v pase a zvedl do výšky, smála se na něj a zvonila a déšť pomalu ustával.

"Jedině Blázinka může doprovázet rytíře jako já," řekl a vysadil ji na koně.

Oskran držel kolem ramen vzlykající princeznu a díval se, jak se jezdci vzdalují po hřebenu. Déšť znovu zhoustl. Oskran zamrkal, kapky deště mu stékaly z čela do očí. Dvě postavy na koních už neviděl.

ilustrace Filip Bečvář



Je válka

Karel Max

Po lesní cestě jela skupina vojáků. Jejich drátěné košile měly nejednu trhlinu a přilby dávno nesvítily novotou. Za opasky obnažené meče, jejichž čepele se černaly zaschlou krví. Na koních bylo vidět, že se jim už dlouho nedostalo pořádného odpočinku.

Byla válka. Bojovalo se už dlouho. Málokdo věděl, z jakého důvodu se vlastně začalo. A nikoho to ani příliš nezajímalo. Každý z těch, kteří tuto válku považovali za svou, v sobě nesl nějakou křivdu nebo bolest, a ta mu byla dostatečným důvodem k boji. Lidé, kteří trpěli, začali válce říkat Dlouhá válka. Náboženští horlivci, jako už tolikrát, jí začali říkat Poslední válka.

Cesta ústila na mýtinu, na jejímž okraji stál srub. Bylo to trochu podivné, protože zatím všechna obydlí kolem cesty ležela popelem. Byla to pevná a napohled útulná stavba. Hladké stěny jí dodávaly důstojnost. Z komína vycházel kouř.

Vojáci se nerozmýšleli a ihned k němu zamířili. Sesedli z koní a přestože byly okenice otevřeny, šli přímo ke dveřím. Velitel zabušil. Otevřel asi čtyřicetiletý muž střední postavy v obyčejných šatech.

"Co si přejete?" pravil s vlídným úsměvem.

Místo odpovědi mu velitel vrazil nůž do srdce. Nechal ho spadnout na zem, tasil meč a vstoupil dovnitř. Jeho čtyři druhové za ním, rovněž se zbraněmi v rukou.

Uprostřed srubu seděl za stolem mladý muž. U otevřeného okna stála kolébka, v níž spalo malé dítě. V koutě se na stoličce krčil vetchý stařec. Po vstupu vojáků se mladík vztyčil.

"Proč jste ho zabili?" zeptal se blížícího se velitele s hrdým výrazem ve tváři.

"Je válka," zavrčel velitel a učinil výpad proti neozbrojenému muži, který ovšem hbitě uskočil. Uchopil židli a chtěl ji mrštit po útočníkovi, v tom okamžiku mu však jeden z vojáků, jenž se nepozorovaně přiblížil z druhé strany, setnul hlavu.

Vrazi začali prohledávat místnost. Po chvíli se obrátili ke starci.

"Kde jsou peníze?"

"Proč jste je zabili, nic vám neudělali," ozval se stařec překvapivě silným a zvučným hlasem.

"Je válka, hlupáku," zavrčel velitel.

"Kde jsou peníze?"

"Ty dva jste zabili rovnou, bez žádných otázek. Proč?" zaznělo z kouta.

"Zabijme tu hromádku kostí, stejně nám nic neřekne," navrhl jeden z vojáků.

"Počkej," řekl velitel a šel ke kolébce. Vzal chlapce do náruče a vrátil se. Dítě se na něj smálo a vztahovalo k němu ruce.

"Řekni nám, kde jsou peníze, nebo ho zabijeme."

"To byste přece neudělali. Vždyť nemá ani rok, je úplně bezbranné, pro pár zlaťáků ho nemůžete zabít."

"Ale můžeme. Kde jsou peníze?" odpověděl jeden z vojáků a přiložil meč k hlavě chlapečka, který si ho zvědavě prohlížel.

"Zapřísahám vás! To dítě se na vás směje. Nikdo ho přece nemůže zabít," řekl stařec prosebným hlasem.

Voják nadzdvihl meč a pohlédl na starce.

"Naposledy. Kde jsou peníze?"

Stařec mu mlčky hleděl do očí. Poté sjel očima na ruku se zbraní. V okamžiku, kdy se meč blížil k dítěti, oslnil vojáky zelený záblesk a ozbrojenec se skácel mrtev k zemi. Jeden z jeho kumpánů ihned na starce zaútočil, ale jeho meč projel vzduchem. Stolička byla prázdná. V protějším rohu stál člověk, který starce vzdáleně připomínal. Měl šedivé vlasy a vousy, šedý plášť a černý klobouk.Mohutná postava se rozhodně nedala nazvat hromádkou kostí.

Pohrdavým pohledem si měřil ostražitě se blížící ozbrojence. Složil ruce na prsou a usmál se. Jeho zelené oči zfialověly a vyjel z nich blesk. Tři vrazi pustili meče a padli na podlahu bez známky života. Poslední voják se rozběhl ke dveřím. Zakopl o neviditelnou překážku a natáhl se na zem. Čaroděj stál nad ním.

"Nezabíjej mě."

"Je válka..." pohlédl mu stařec do očí, načež se muž začal zmítat v hrozných křečích. Po chvíli znehybněl. Z úst mu vytékal pramínek krve.

Kouzelník pohlédl vzhůru a zavřel oči. Mrtvoly obyvatel zmizely. Po chvíli zmizel i přelud srubu. Na okraji lesa leželo v trávě pět mrtvých vojáků. Stařec zhluboka vzdechl a otevřel oči, ve kterých se mu zrcadlil hluboký smutek.

Souboj

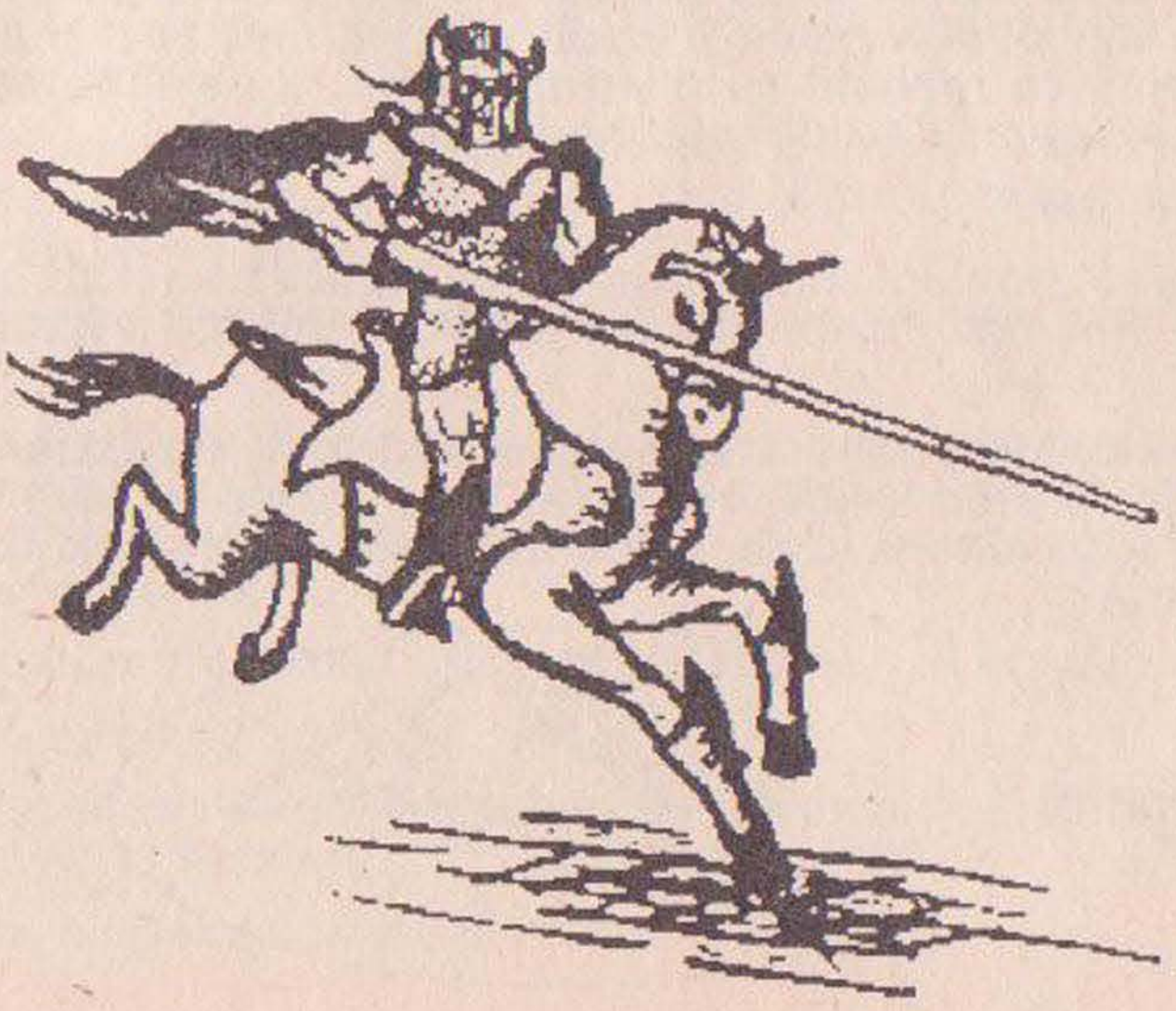
Josef Měšťánek

Smrduté výpary pozvolna stoupaly z rozbahněného kolbiště uprostřed obrovské arény. Na každém z konců rozjezdové dráhy stál jeden kůň. Na prvním si sebejistě trůnil pomenší chlapík v plátovém brnění, které ve večerním slunci házelo rozplizlá prasátka mezi řvoucí dav, a už méně sebevědomě se šklebil na svého soupeře. Druhý kůň se totiž prohýbal pod váhou dvoumetrákového krolliska s rukama jako menší vědra na odpadky, ve kterých momentálně nesvíralo svou oblíbenou palici, nýbrž jen lehký turnajový dřevec.

"Náááá!" Zařval rozhodčí, až mu vylézaly oči z důlků, rázně mávnul mečem a rychle se uklidil z dosahu bušících kopyt.

Zásah! Obě zbraně našly svůj cíl a oba protivníci se svorně válejí ve splašcích na zemi.

Ale ještě není rozhodnuto! Kroll popadl obrovskou železnou palici a z plného objemu jeho hrudníku se vydral ohlušující řev: "Úúú Řim buch buch buch ... buch!" V této chvíli se zdálo, že se rozprchne polovina přítomných diváků včetně sudího a jeho osobních strážců. Soupeř v plátovém brnění se zalekl ještě dvakrát tolik než všichni ostatní a schovávaje za záda svůj krátký mečík, jal se ustupovat.



Toto totiž nebyl pouze válečný pokřik, nýbrž i jméno a vyjádření pravé podstaty tohoto neobyčejného bojovníka. Řim buch buch buch... buch se vždy snažil klást co největší důraz na pomlku před posledním "buch", která vyjadřovala jeho touhu okamžitě dorazit zmrzačeného soka.

"Hu!" Ulevil si kroll a narazil si na hlavu rytířskou turnajovou helmici s pestrobarevným chocholem, kterou mu kdosi hodil z hlediště.

Muž s krátkým mečíkem popotáhl nosem a znovu o krok ustoupil.

"Ha!" Projevil kroll svou radost z ústupu nepřítele a chutě si nad jeho zbabělostí odplivl. Až potom si uvědomil, že má zaklopené hledí přilbice.

Ustupující chlapík zřejmě došel k poznání o marnosti svého počínání a začal blekotat cosi o vzdávání se, milosti a slitování.

"Ho!" Vyrazil ze sebe kroll nadšeně a pak řekl ještě: "Vyhrát!", což byla od něj naprosto nečekaná záplava slov, kupodivu zapadající do souvislostí. Ještě uštědřil prchajícímu vejtahovi přátelský záhlavec, který dotyčnému způsobil nenarovnatelné zakřivení páteře nejméně na třech místech, a vydal se vstříc další zaplivané aréně, kde ho čekala přízeň davů a potěšení z bohaté verbální konverzace se soupeři.

ilustrace Filip Starý

LISTÁRNA

aneb nad dopisy čtenářů

Konečně nám zbylo trochu místa i na dlouho plánovanou dopisovou rubriku. Tentokrát v ní odpovíme na dva do jisté míry typické dopisy a přitom i na nejčastější otázky z dopisů dalších.

PRVNÍ ANONYM!

Pakliže mezi znaky popularity patří anonymní dopisy, i my se jimi již můžeme pochlubit. Následující dopis přišel bez zpáteční adresy a pouze s níženuvedeným podpisem.

Vážená redakce časopisu Dech draka, velice mne tento časopis zklamal. na svou velikost by mohl být levnější viz. ABC - 14.90 (je jednou tak větší a barevný). Také zápletek a jeskyní by tam mohlo být víc, nejméně 2.

A také informace o nově vyšlých HRÁCH.

A ještě něco myslím že použití Germánské mytologie nebyl moc dobrý tah, pro DrD je lepší orientální bohové.

ELF CARODĚJ.

(Podtržení je dílem pisatele.-pozn.red.)

Vážený čtenáři!

Až budeme mít tak vysoký náklad jako ABC, tak si také budeme moci dovolit být levnější (kromě toho ABC není jednou tak větší, poněvadž má 32+16 stran). Podívej se třeba na Ikarii - ta je jednou tak větší, přitom je černobílá, pouze s barevnou obálkou, a stojí 17 Kč. Jenže má také desetkrát větší náklad než my. Chtěli bychom ujistit všechny čtenáře, že se skutečně snažíme být co nejlevnější a že současná cena je skutečně minimální možná, při které ještě nejsme prodělečni.

Jeskyně: momentálně jsme rádi, že můžeme do každého čísla dávat jednu. Sice nám už chodí více příspěvků než dříve, ale jeskyně se mezi nimi nevyskytují. Co to, Pánové jeskyně? Snad se nestydíte za své výtvory?

Informace o nově vyšlých hrách, pokud já vím, podáváme. Problém je v tom, že hry vycházejí velice málo (při této příležitosti bychom se chtěli omluvit za zpoždění "Síly oceli", kterou jsme slibovali na září - bylo způsobeno vnějšími okolnostmi, které jsme nemohli ovlivnit). Takže zatím informujeme hlavně o vyšlých gameboocích a myslím si, že dostatečně podrobně.

Ke germánské mytologii - jednak nevím, proč by neměla být vhodná pro DrD (snadno si dokážu představit svět inspirovaný touto mytologií), jednak jsme časopis též pro ctitele fantasy a ta, jak známo, čerpá i z této oblasti (viz např. Den obrů Lestera Del Rey).

Vážená redakce Dechu Draka,

Časopis, který vydáváte se mi líbí.

Jedním z důvodů, proč, je ten, že se věnujete hře Dračí doupě. Jako Pán jeskyně jsem chtěl použít jeskyni s názvem Temná svatyně. Mapa má jednu menší chybu. Chodba z patra 2B a 6B do 4B nevede. Protože jsem zjistil, jak je mapa vytvářena, zjistil jsem, že by měli ústit v polovinách čtverce 25 a 26, což vypadá jako nesmysl. Proto tyto chodby tam od odbočky až po okraj čtverce můžou zmizet.

Dech draka
&
Dračí Doupě

Jeskyně rovnováhy

6. místo v soutěži 0 spár Zlatého draka '92

JESKYNĚ

5.

JESKYNĚ ROVNOVÁHY

Jeskyně rovnováhy (**JR**) potřebuje pohotového PJ, který je jakožto **JR** schopen rychle reagovat na vývin událostí v jeskyni.

JR je vlastně magickou hrobkou dříve mocného čaroděje, což dnes již málokdo ví. Z **JR** se stala turistická atrakce; u vchodu sedí stařenka a vybírá vstupné, z nichž odvádí daně městu, v němž se **JR** nachází; občas se tu zastaví městská stráž na kontrolu, zda je vše v pořádku. Do **JR** je zakázáno vodit psy, kočky, veleještěry a podobnou havěť. Vstup je pouze na vlastní nebezpečí; faktem však je, že kdokoli do **JR** vstoupil, vyšel z ní v pořádku, nic si nepamatoval, měl neurčitý pocit radosti a pražádný zájem se vrátit zpět.

Po vyjasnění problémů u vstupného jdou postavy dlouhou chodbou do podzemí (sem tam nějaké schody), jež končí místností s lavicemi u stěn (čekárna) a dveřmi na sever. Po vstupu družiny do dveří se vstup uzavře, nade dveřmi v čekárně se rozsvítí nápis NEVSTUPOVAT a dveře pouštějí pouze z **JR** ven, nikoli dovnitř. Postavy mohou teoreticky přijít v době, kdy nápis svítí, a pak v čekárně čekat, dokud nevyjde poslední z těch, co právě **JR** navštívili.

Jak bylo řečeno, **JR** je magická, tzn. že atmosféra **JR** je zcela nasycena magií (ať vám neoslepne alchymista) a z tohoto důvodu veškeré předměty, jež mají v sobě alespoň trochu magie, a kouzla fungují JINAK, než si postava myslí; taktéž předměty vynesené ven z **JR** mohou překvapit. **JR** má vlastní inteligenci a tak je schopna reagovat na počínání postav. **JR** je sice symetrická, leč někdy mizí chodby, objevují se světélkující nápisy , propadla se posunují v podlaze zároveň s postavou, která je přeskakuje, a může se dít spousta dalších věcí a událostí, které zde z důvodu nedostatku místa nejsou uvedeny. Platí však jedna důležitá zásada: nic z těchto šíleností nesmí postavě PŘÍLIŠ uškodit.

Zemře-li nedopatřením nějaká postava či někdo jiný z družiny, pak se objeví v čekárně (viz výše) a samozřejmě se nemůže dostat do **JR**, je-li uvnitř ještě něco; totéž se stane, vyjde-li postava dobrovolně ven dveřmi z **JR**.

MÍSTNOSTI: Téměř každá místnost má svou zrcadlovou, v níž je něco jinak. Zrcadlové místnosti jsou označeny např. A1 a A2.

NESTVŮRY: Po smrti nestvůry zmizí i nestvůra v zrcadlové místnosti (ZM), obě se pak po třech směnách znovu objeví. Každá nestvůra má případně někde v místnosti ceduli se svým jménem.

VSTUPNÍ HALA: Naproti vstupu je ve zdi vytesán nápis:

VÍTEJTE V JESKYNI ROVNOVÁHY STVOŘENÉ MOCNÝM ČARODĚJEM DARDELIONEM. POKUD PROJDETE VŠEMI NÁSTRAHAMI A ZDOLÁTE STRAŠLIVÉHO NETVORA SUFUJE, ZÍSKÁTE UKRYTÝ POKLAD. VŠECHNY NESTVŮRY JDOU ZNIČIT OBVYKLÝMI ZBRANĚMI. LEČ TAJEMSTVÍ, JAK ZNIČIT SUFUJE, SI DARDELION ODNESL S SEBOU DO HROBU. PRÝ ZA JEHO ŽIVOTA BYL SUFUJ NEZNIČITELNÝ (ALE JDE TO).

Trastor, vykonavatel Dardelionovy závěti.

Za nápisem je tajná skrýš, v níž jsou pojistky - celkem jedenáct přepínačů označených cedulkami s názvy: Stěna, Zrcadlo, Vřesk/Nevřesk, Mizení/Objevování věcí, Mříže, Vodník/Sušník, Ruka, Elixíry, Sova, Kostlivec/Masox, Tavyje/Harpyje.

Po přepnutí zmizí z příslušného místa ona zvláštnost v **JR**; lze ji však znovu zapnout. Je jasné, že postavy by pojistky neměly najít hned na začátku - ale třeba až na desátý pokus, a to ta nejtupější postava (ne nadarmo má **JR** vlastní inteligenci).

A: Po průchodu místnosti A1 zmizí každé postavě jedna věc a objeví se v místnosti A2 na zemi (postavy si toho, že jim něco zmizelo, nemusí dlouho všimnout).

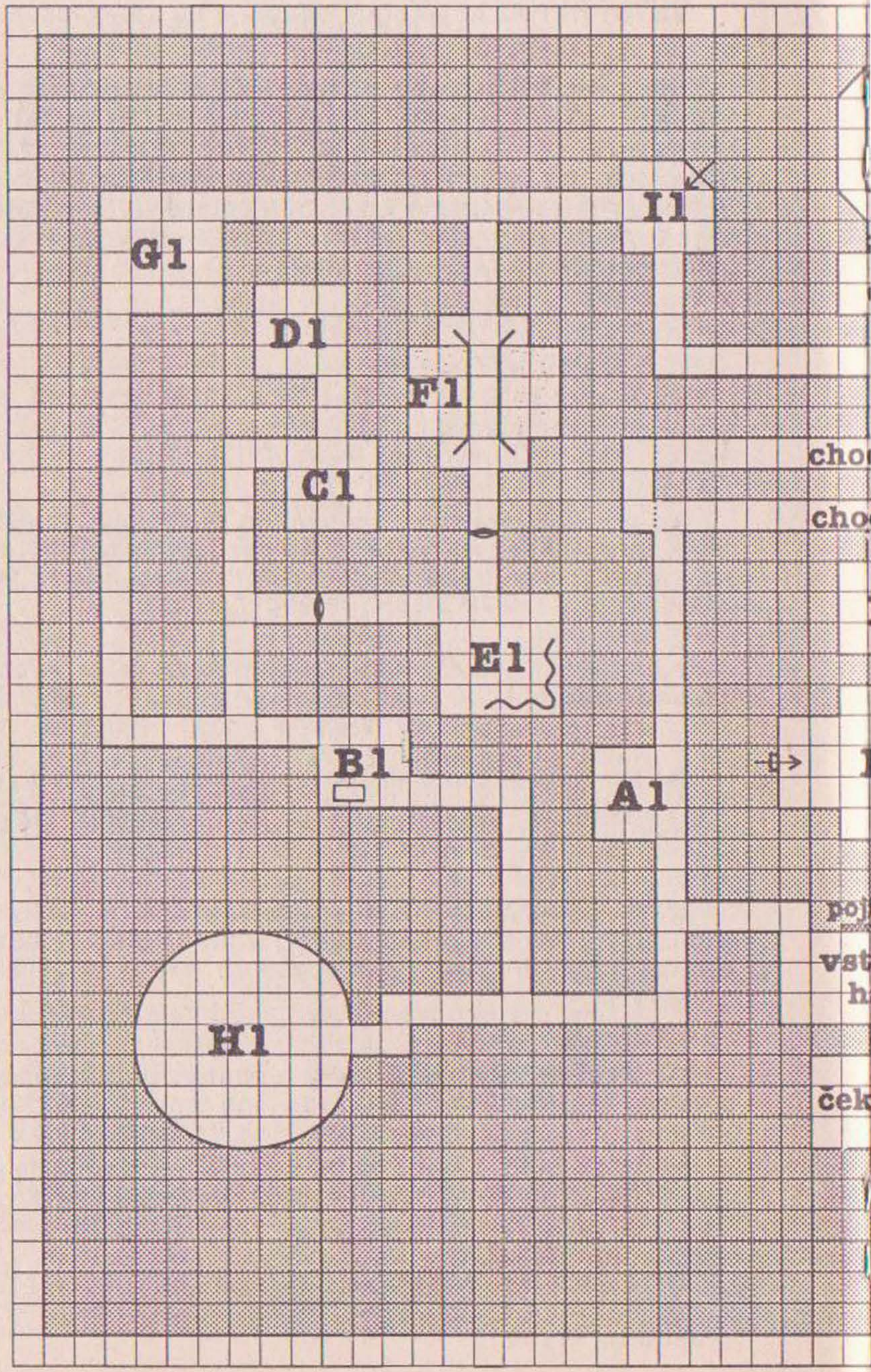
B: Na naznačeném místě je stolek a ve stěně velké zrcadlo (1-2 sáhy). Zrcadlem je vidět ZM a navíc je zrcadlo průchozí (do ZM). Vysloví-li někdo "Stolečku, prostři se", objeví se v ZM na stolku jídlo.

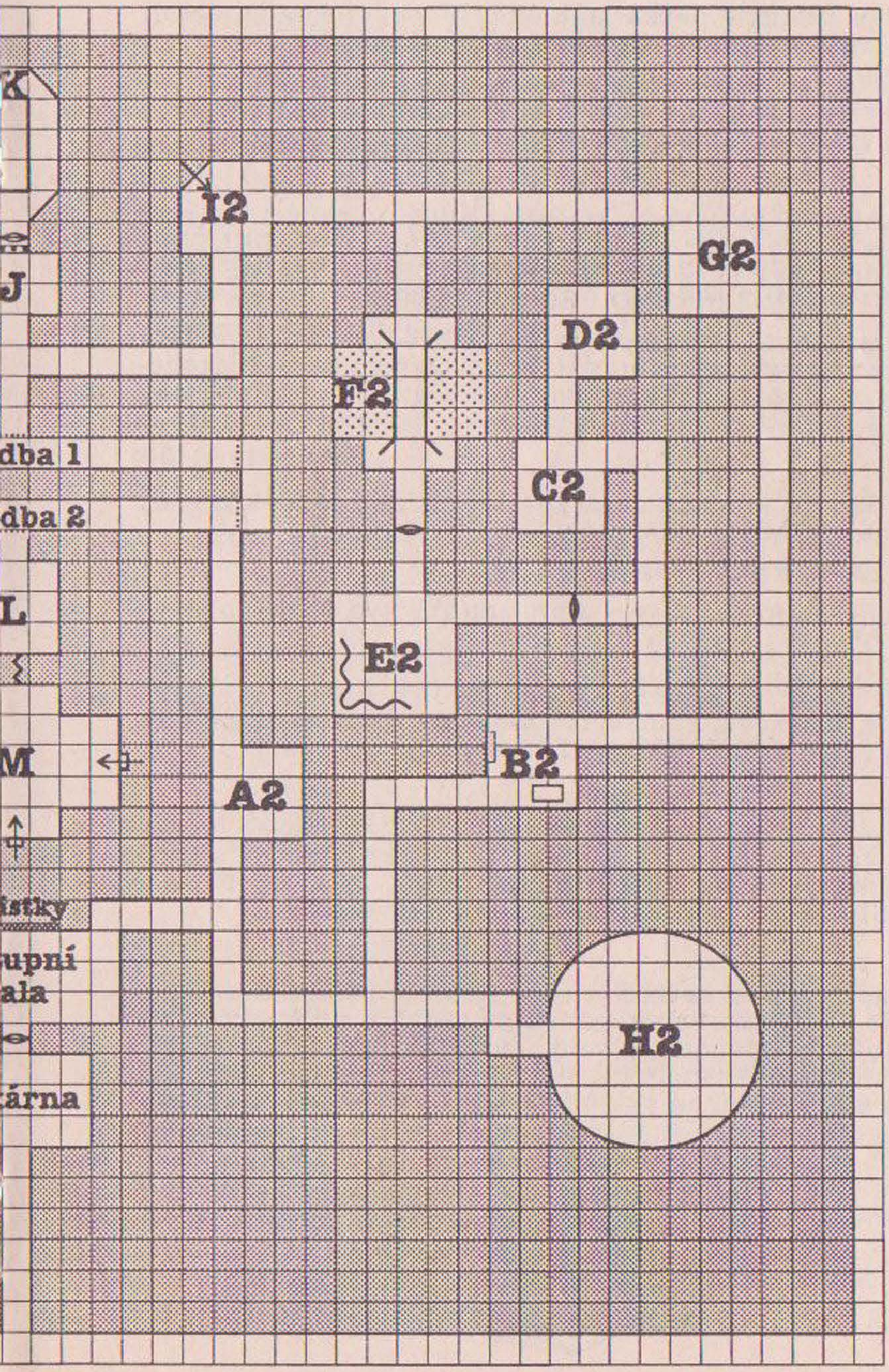
C: Na podstavci v místnosti stojí lahvička s elixírem, v místnosti C1 elixír přidá život(y), v C2 život(y) ubírá. Pokud je elixír sebrán, samozřejmě se do tří směn znovu objeví. Někdy si však elixíry prohazují vlastnosti.

D: V D1 je blbá sova, která postavám poradí pouze, když si od ní postavy vezmou krysu. Její rady jsou typu: Nechoďte po stropě, Myjte si nohy, Haaarghlí apod. Může však něco plácnout o pojistkách.

V D2 je sova moudrá (o pojistkách nikdy mluvit nebude), ale radí pouze za krysy - ví toho o **JR** dost, ale ne všechno.

E: V E1 je na stěně ochraptělý nevřesk - vřeští pouze tehdy, když tam nikdo nen,í a když se někdo objeví, okamžitě zmlkne. V E2 je standartní vřesk.


I1
G1
D1
F1
C1
E1
B1
A1
H1
cho
cho
poj
vst
h
ček


S
Z
V
J
I2
G2
D2
F2
C2
E2
B2
A2
H2
K
J
L
M
dba 1
dba 2
istky
upní
ala
árna

F: V F1 prší, je nevlídné počasí a je zamračeno. Někdy se vynoří vodník z vody a chytá toho, jenž po lávce se právě prochází.

F2 je analogická, leč je zde parno, slunce žhne (možná fata morgana) a pod lávkou se občas vynoří sušník (viz vodník, ale vizáž má jinou - je to nažloutlý, vyschlý tvor lidské velikosti s alergií na vodu).

G: G1 obývá obvyklý kostlivec s mečem a štítem a zlatým řetězem na krku (vše po jeho zabití zmizí). Na stěně je cedule **UPOZORNĚNÍ ! TENTO KOSTLIVEC NEBYL OŽIVEN POMOCÍ ČERNÉ MAGIE. BYL SPECIELNĚ VYTVOŘEN Z NIČEHO PRO MÉ POTŘEBY.**

V G2 je Masox vyzbrojený stejně jako kostlivec. Masox - příšera z čeledi tzv. neživých, tvořená výhradně svalovou hmotou bez jakéhokoliv skeletu (vysoká obratnost), ostatní vlastnosti má přibližně jako kostlivec.

H: V H1 sídlí Tavyje, kterážto svým zpěvem zažene na útěk každou bytost (ani utěsnění uší nepomáhá - nepříjemné vibrace).

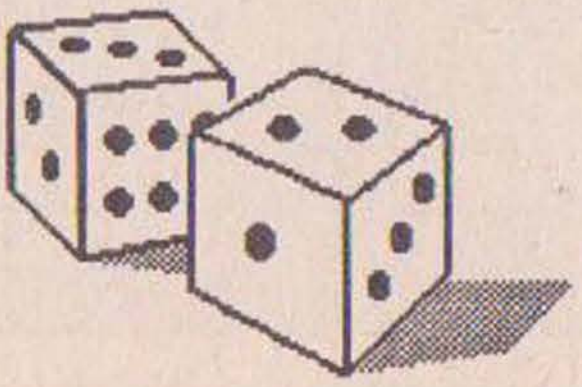
Pokud zmizí zůstane po ní bílá polokoule.

V H2 je normální Harpyje, po jejíž smrti zde zůstává černá polokoule. Viz místnost "**J**".

I: V I1 vyjede bleskové z kosé zdi obrovská ruka a dá políček některé postavě (max. za x životů); v I2 ruka postavu pohladí.

CHODBA 1,2: Pokud sem postavy vlezou, MŮŽE za nimi na naznačených místech zapadnout mříž a zároveň se objevit oblíbený světélkující nápis: **POKUD ZA VÁMI ZAPADNE MŘÍŽ, TAK SE NA TO MŮŽETE VYKAŠLAT!** (po zakašlání mříž samozřejmě zmizí).

J: Místnůstka, na jejímž severu je část stěny černobíle šrafována. Pokud zde někdo přitiskne bílou a černou polokouli k sobě, obě zmizí zároveň se šrafovanou stěnou natrvalo. Zůstanou tam dveře do "**K**". Nejsou-li koule k sobě přitisknuty do tří směn od zmizení příšer v "**H**", vracejí se spolu s příšerami na své místo a je třeba je znovu vyzvednout.



K: Na dveřích je xerokopie Dardelionovy závěti:

Já, čaroděj Dardelion, odkazuji celé jmění svému učni a nástupci Trastorovi, pokud po mé smrti splní následující podmínku:

Mé zesnulé tělo nechť je umístěno v mnou stvořené Jeskyni Rovnováhy v sále k tomu upraveném. Poté nechť je uvedeno do chodu pole ochranné, by chránilo mou schránku tělesnou před hosty nezvanými.

Dardelion v.r.

P.S. Trastore, živnostenský list si nechej přepsat z mého na svoje jméno.

V místnosti je pak skleněná rakev a v ní fousatá mrtvola, oblečena dle poslední módy. Na rakvi je ebenová skříňka s nápisem:

Pokud ses, nezvaný hoste, dostal až sem, vezmi pouze tuto skříňku a mne nech na pokoji, autož nesnášim, ruší-li se posvátný klid mrtvých.

D.

(Dardelion byl mocný čaroděj, z čehož plyne, že i mrtvola se může naštvat.) Ve skříňce je větší jantarový kamínek, v němž je "zatavena" muška.

L: Na jižní stěně je nápis:

ZDE SÍDLÍ NETVOR SUFUJ. CÍTÍTE-LI SE SCHOPNI JEJ ZDOLAT, DEJTE POKYN K OTEVŘENÍ TOHOTO VCHODU.

Neřeknou-li postavy v "otvírací větě" slůvko "prosím", ozve se hlas: **SCHÁZÍ JEDNO MAGICKÉ SLOVO !**

Je-li vše v pořádku, vchod (stěna) se rozestoupí (viz "**M**").

M: Tak tady sídlí Sufuj - nezranitelný žádným druhem zbraně a ani magií, zničit jej lze pouze rozbitím kamínka z "**K**" - nejlépe roztlouct v hmoždíři na prach - kamínek lze rozbít pouze v místnostech "**L**" nebo "**M**". Popis netvora: je hnusný.

Po zničení Sufuje se z naznačených otvorů začnou sypat zlaťáky, stříbrňáky a měďáky. Dále se v ní objeví skříňka obsahující tolik nezcizitelných a neprodejných medailí za zničení nezničitelného, kolik je aktuální stav družiny.

A do toho všeho mluví milý hlas:

"Za několik okamžiků se tyto prostory zřítí, naberte si, co chcete a utíkejte pryč. Děkuji vám. Nekuřte!" a opakuje stále dokola.

Jakmile postavy opustí prostory **JR**, ta se přesně za 8.5321 sekund autodestruktuje (tj. zřítí). Nabrané zlato se mění na měď a naopak, stříbro zůstává. První, co je potká, bude rozzuřená tetička od vstupenek, jíž právě zkazili živnost (důsledky vyvoďte sami).

PostScriptum aneb co ještě nebylo řečeno:

Po smrti Sufuje může zůstat i něco navíc, je-li **JR** použita jako začátek tažení. Pokud Sufuj není mrtev, uvede se **JR** po odchodu postav do počátečního stavu. Příšery v **JR** nemají vlastní přesvědčení, jsou to pouze loutky **JR**, která si někdy ráda hraje. Světlo se šíří dle potřeb **JR** (někdy i bez zdroje a někdy nesvítí ani zapálený oheň). Nápisy se objevují i během porad družiny a upozorňují na nepodstatné detaily, někdy (výjimečně) i ne. Atd. atd. atd.

To nejdůležitější na konec: Přepínač pojistek označený **Stěna** ruší ochranné pole v místnosti "**K**". Dokud je pole zapnuto, nemůže se nikdo žádným způsobem dostat do místnosti, jdou otevřít pouze dveře a dále ni krok.

Jeskyně rovnováhy - jeskyně DrD
Autor: Jaroslav Pleva
Editor: Rostislav Řeha
Jeskyne obdržela 6. místo v soutěži O spár zlatého draka '92

© 1992 by Jaroslav Pleva
© 1994 by Dech draka

LISTÁRNA
aneb nad dopisy čtenářů

Bydlím v Praze a zde je problém tento časopis sehnat. Také se Vám nedaří plnit to, že ho nazýváte dvouměsíčníkem. Jinak vám držím palce.

Příznivec Dračího doupěte a Dechu draka

M.P., Praha 4

Za uvedenou chybu se (jakožto autor) hluboce omlouvám. Vznikla při překreslování jeskyně, kdy jsem se rozhodl zrušit chodby vedoucí z místností 25 a 26, ale opomenul jsem tak učinit v navazujících vrstvách 2B a 6B. Takže zmíněné chodby tam skutečně nemají být.

Že je v Praze problém sehnat Dech draka, je pro nás novinka. Praha je totiž jeho zdaleka největším odběratelem. Stačí jen chodit do těch správných obchodů, kterými jsou specializovaná SF knihkupectví. Bohužel až na čestné výjimky náš časopis odmítají prodávat v běžných knihkupectvích, protože nevěří, že by o něj mohl být zájem (a hluboce se mýlí). Snad se časem situace zlepší.

A že název dvouměsíčník není pravdivý? Posuďte sami: první číslo vyšlo na začátku března, druhé na začátku května, třetí na konci června a čtvrté na konci srpna. Kdy se ovšem Dech draka dostane k vám, to už nezávisí jen na nás, ale i na distribuci, kterou ovlivnit nemůžeme. Proto se může stát, že v některých městech se objeví trochu později.

Na tomto místě bychom se chtěli omluvit našim předplatitelům, že náš časopis zpravidla dostanou ve chvíli, kdy už je několik dní na pultech. To proto, že je podstatně jednodušší sbalit několik set Dechů draka a poslat je distributorovi, než nalepit pár set štítků se jmény předplatitelů, zkontrolovat, zda jsme na nikoho nezapomněli, seřadit podle PSČ a celé to odnést na poštu.

Občas dostaneme dopis typu: *"Dne toho a toho jsem vám zaplatil x Kč a ještě jsem od vás nic nedostal. ..."* Vy, jichž se to týká, uvědomte si prosím, že když od vás dostaneme např. předplatné od 3. čísla těsně poté, co jsme je rozeslali, tak vám nemůžeme poslat třetí číslo samostatně, protože poštovné by činilo 7 Kč a to by nám z těch 15 Kč za číslo nezbylo málem ani na tiskárnu (možná si říkáte, že jde jen o pár lidí, ale není jich zase tak málo). Proto v takových případech posíláme více čísel dohromady, takže někdy musíme počkat, až vyjde další číslo.

Dostáváme též čím dál víc dotazů a proto bychom na vás chtěli apelovat s použitím slov Jiřiny Vorlové z Altaru, která má bohaté zkušenosti, neboť vyřizuje podstatně rozsáhlejší korespondenci, než je ta naše - korespondenci členů Hexaedru: *"Slušnější tazatelé přiloží ke svému dopisu ofrankovanou obálku. Ti inteligentnější z nich na ni napíší svou adresu. Ti ještě inteligentnější napíší zpáteční adresu i do svého dopisu a ti úplně nejinteligentnější ji píší včetně PSČ (a to i na složenky)."* Jelikož předpokládáme, že naši čtenáři jsou inteligentní, snad není třeba více dodávat.

připravil -mk-

JRRT
Často pokládané otázky

Docházelo u elfů k reinkarnaci?

Ano. Vedle řady všeobecných tvrzení v tomto smyslu bylo alespoň o dvou elfech s určitostí řečeno, že se "znovu vtělili" poté, co byli zabiti: Finrod Felagund a Glorfindel. "Opětovné vtělení" je užíváno spíše než "reinkarnace", protože v případě elfů (na rozdíl od toho, oč jde obvykle v souvislosti s lidmi) byl duch zrozen znovu v těle podobném původnímu a nadto veškeré jeho dřívější vzpomínky byly v podstatě nedotčeny.

Glorfindel z Roklinky (s nímž se setkal Frodo) byl totožný s Glorfindelem z Gondolinu, který byl zabit při boji s Balrogem. Nicméně tento výsledek nebyl plánovan. Glorfindel vstoupil do Pána prstenů velmi časně, na počátku jeho vývoje, když si Tolkien ještě myslel, že píše pokračování Hobita (navzdory existenci Silmarillionu). Necítil se tedy vázán důsledky při příležitostném vypůjčování jmen ze Silmarillionu (udělal to i v Hobitovi - hlavním příkladem je Elrond). Dokonce potom, co byl svět Pána prstenů (a Hobita) identifikován jako pozdější věk světa Silmarillionu, ponechal toto jméno, aniž by si všimnul otázek vzbuzených smrtí "Glorfindela" při drancování Gondolinu. Nicméně později se k této věci vyjádřil. Podle Christophera se Tolkien po dlouhé úvaze rozhodl, že Glorfindel z Roklinky byl vskutku Glorfindel z Gondolinu: Mandos ho propustil a Glorfindel se během Druhého Věku vrátil do Středozemě.

Kdo byli Istari (Čarodějové)?

Čarodějové byli Maiar (duchovní bytosti nižšího "řádu" než Valar), které Valar poslali do Středozemě v lidské podobě jako Posly na pomoc v boji proti Sauronovi: termín "vtělený anděl" je přibližně správný. Vtělení omezilo jejich moc, což bylo záměrné, protože jejich posláním bylo organizovat odpor a vnuknout národům Středozemě, aby si pomohly samy, ne dělat jejich práci. Jejich hlavní pokušením pak bylo zkusit urychlit události nadvládou nad ostatními tvory se svobodnou vůlí - základním důvodem jejich mise bylo zabránit podobnému jednání u Saurona.

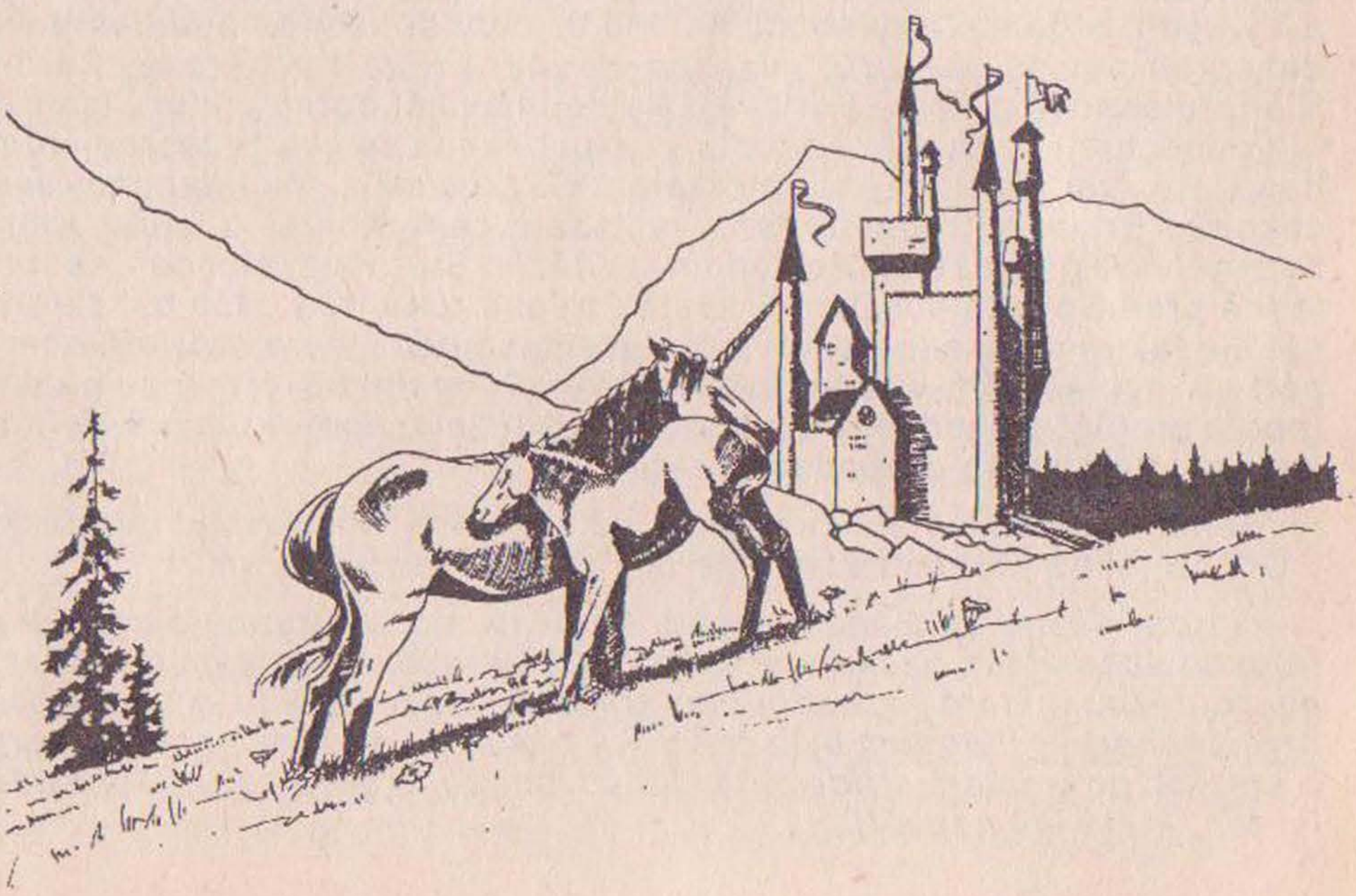
Bylo řečeno, že ve skupině bylo pět Čarodějů, avšak do příběhu vstoupili jen tři: Saruman Bílý [Sindarin: Curunír; Quenya: Curumo], Gandalf Šedý (později Bílý) [Sindarin: Mithrandir; Quenya: Olórin] a Radagast Hnědý [Quenya: Aiwendel]. Zbývající dva, Alatar a Pallando, se podle Nedokončených příběhů vydali na východ a jejich další osudy nejsou známy.

Gandalf byl jediný, kdo zůstal věrný svému poselství, a nakonec se mu zdařilo přivodit Sauronovu porážku. Nosil rovněž elfí prsten Narya, Rudý prsten (Prsten ohně).

Co se přesně stalo na konci Prvního Věku?

Elfové Noldor svedli válku proti Morgothovi (o němž se Aragorn zmiňuje jako o "Velkém nepříteli" v kapitole "Nůž ve tmě", Společenstvo Prstenu), aby znovu získali tři Silmarily, které ukradl, a byli naprosto poraženi. Valar pak proti Morgothovi použili veškerou svou moc. Při následné potopě byl zničen Beleriand, země, ve které se odehrávaly příběhy ze Silmarillionu, a klesl pod hladinu moře. Odtud tedy různé zmínky o "zemích pod vlnami".

Na mapě v Pánovi prstenů by se Beleriand nacházel daleko na západě, za Modrými horami (Ered Luin), které se také objevují daleko vpravo na mapě v Silmarillionu. Je obtížné určit přesně vzájemný vztah obou map, protože pásmo hor se velmi změnilo poté, co bylo roztrženo, když byl vytvořen záliv Luny. Nogrod a Belegost, starodávná sídla trpaslíků, jsou umístěna na mapě Silmarillionu. Ve Třetím Věku existují jako trosky, ale kam spadají na mapě v Pánovi prstenů, není známo (praví se, že jsou "blízko Nenuailu" (Soumračné jezero), což je užitečné jen nepatrně). Lindon byl určitě tatáž země jako Ossiriand, kde kdysi žili Beren a Lúthien. [Atlas Středozemě obsahuje mapu ukazující jak byly vzájemně umístěny Eriador a Beleriand.]



BOHEMIACON '94
aneb jak jsme to viděli my

Jak jsme slíbili v minulém čísle, přinášíme reportáž z prvního Bohemiaconu, na kterém jsme samozřejmě nemohli chybět. Ač je Ústí nad Labem od Ostravy velice daleko, redakce Dechu draka tam byla kompletní (na rozdíl od jiných, kteří to měli blíž a přesto nepřijeli).

Po stránce hmotného zajištění se akce rozhodně vydařila. Ubytování na VŠ kolejích bylo solidní, ba i pohodlné, stravování slušné. Ani materiály pořadatelé nešetřili - pěkný plakát, placka, různé tiskoviny a samozřejmě nezbytné propagační materiály sponzorů. Organizace také docela klapala a i když občas došlo ke změně programu, nevyvolalo to příliš velké zmatky.

Správný fan jezdí na cony především proto, aby si tam poklábosil s přáteli (které získal na předchozích conech), doplnil svou knihovnu, ... My jsme kromě toho také prodávali Dech draka, předváděli pracovní verzi našeho Dungeon Editoru (více o něm se dovíte na jiném místě tohoto čísla), někteří se účastnili Mistrovství v DrD. Přesto jsme si našli či udělali čas na některé body programu a občas se jich i aktivně účastnili (já například jsem se vydal na pořad s názvem "Proč nemám rád Dračí doupě", abych si odpočinul od stání za prodejním pultem, a byl jsem organizátory se slovy: "Pojď, tady si sedneš a budeš povídat, proč nemáš rád DrD." usazen za stůl k Evě Hauserové, Carole Biedermannové a Jiřině Vorlové). Nejzajímavější pořady (které jsme si ujít nenechali) se konaly v sobotu - velká beseda se všemi zahraničními hosty Harrym Harrisonem, Andrzejem Sapkowskim, Wolfgangem Jeschkem a Brianem Stablefordem, vyhlášení ceny Koniáš o knihu, která byla nejvíce poškozena překladem (zvítězilo Stárnoucí slunce - Kesrith těsně před Spasitelem Duny), soutěž o fana roku (rád bych byl skromný, ale fakta jsou neúprosná - přišel jsem, soutěžil jsem, zvítězil jsem), párty s vyhlášením výsledků soutěže o Pangalaktický megacloumák (podle prohlášení jednoho z porotců byl vítězný nápoj skutečně ekvivalentem loupežného přepadení), atd.

Během Bohemiaconu probíhalo již zmíněné Mistrovství republiky v DrD, o jehož průběhu vám více poví jeho přímý účastník:

Oproti vlastnímu Bohemiaconu skončilo mohutně inzerované mistrovství absolutním fiaskem. Přijelo na 300 hráčů, dychtících se zúčastnit soutěže, v které rozhodujícím kritériem bude kvalita a nápaditost hry. Nádherným úvodem byla řež o PJ, posléze i o předvolené postavy, o kterých pořadatelé střídavě prohlašovali, že je okopírují. Dobře udělal ten, který jim neuvěřil.

Začala hra. První jeskyně se odehrála přibližně za 3-4 hodiny. Hrála se celkem dobře, byla dětsky jednoduchá (se svým elfem-válečníkem bych ji prošel pohodlně sám). Pán jeskyně nám s klidem věnoval bazuku se třemi náboji (past Obr-8-nic/smrt). Na hráče však čekala první šoková lekce z pravidel. **Body zkušenosti se udělují pouze za zabité nestvůry!** *Mně osobně PJ řekl, že můžeme mít třeba geniální nápady, body navíc nedostaneme. Pár bodů (každý asi 10-20) jsme mohli získat za celkovou hru.*

Druhý den začala další "jeskyně" (proč je v uvozovkách, ponechám laskavě na inteligenci čtenářově). Malý hrad od sklepa až po věž doslova napraný nestvůrami. V jedné větší místnosti jsme našli 2 jaguáry, 2 hroznýše a 2 chřestýše, v další 6 vlků, v malém šuplíku třímetrového chřestýše obřího a jako perličku jaguára v pořadníku. Korunu tomu nasadil hlavolam, který, ač měl mít pouze jediné řešení, měl správná dvě. Ještě jsme se drželi.

O třetí ""jeskyni"" už předem kolovaly hrůzostrašné historky a fámy. Bohužel se ukázaly pravdivé. Zcela vyčerpaný pídžej nám oznámil, že nám dává 10 minut. Vydrželi jsme 2 hodiny. Pro ilustraci výřez seznamu nestvůr: drak bílý, černý, zelený, 40 lítých hrůz, 40 duchů, 10 červů (D), další desítky menších nemrtvých ... (podotýkám, že jsme byli na 5.úrovni a alchymista měl asi 90 magů celkem pro všechny hry). Ale odrovnaly nás až teleporty. Představte si situaci, kdy **musíte** *vstoupit do jednoho ze sedmi teleportů a šest z nich jsou dezintegrátory ...*

Předávání cen se proměnilo ve frašku a výherci moc radostí z výhry neměli. Organizátoři se raději vzdali dalšího pořádání Mistrovství.

Po cestě domů jsem hodně přemýšlel a uzrálo ve mně rozhodnutí, že další mistrovství v DrD uspořádáme my, Dech draka! (Zde je vidět, jak máme občas vzácně stejné myšlenky, neboť já jsem zcela nezávisle dospěl k témuž - pozn. -mk-) *První kroky jsme již podnikli a v příštím čísle byste se měli dozvědět víc.*

Předávání cen se odehrálo v neděli dopoledne a předcházela mu beseda s hráči, na které se měly vyjasnit chyby a nedostatky, aby se jich pořadatelé dalších ročníků mohli vyvarovat. Diskuse byla velice bouřlivá, názory rozmanité, mnohdy až protichůdné. Ze strany hráčů byly výhrady zejména ke kvalitě jeskyní, způsobu hodnocení a špatné informovanosti PJ (a tím následně i hráčů), organizátoři naopak poukazovali na nedisciplinovanost účastníků (mnozí se neobtěžovali poslat přihlášku a přijeli jen tak, což zapříčinilo nedostatek PJ - ti museli být doplněni z řad organizátorů, v důsledku čehož zase nezbyli lidé, kteří měli dohlížet na co možná nejobjektivnější průběh soutěže, včetně zajištění již zmíněné informovanosti). Navíc se celá situace poněkud zkomplikovala skutečností, že někteří účastníci poškodili ubytovací zařízeni, což se pochopitelně odrazilo na náladě organizátorů.

Poté se uskutečnila oficiální část kongresu Hexaedru (druhá, neoficiální, tj. hra v přírodě, se konala o týden později nedaleko Jičína). Jelikož opět nebyl usnášeníschopný (a zřejmě již nikdy nebude, čemuž úspěšně napomáhají jeho stanovy), tak se o ničem nerozhodovalo a hlavně se diskutovalo. Hned v úvodu Martin Klíma zhodnotil předchozí besedu slovy: "To, co tady v Ústí, nikdo nikde předtím neudělal. Přehlížíte, stejně jako u DrD, že člověk, co to dělá poprvé, to nikdy neudělá tak, aby se to nedalo zvládnout lépe. Takže bych chtěl organizátorům poděkovat." Z další diskuse stojí za zmínku zejména nejbližší plány Altaru - DrD pravidla pro začátečníky verze 1.5 (s opravdu rozsáhlými změnami k lepšímu), která by v době, kdy toto budete číst, již měla být na pultech, a dále hry Talisman a BattleTech. Závěrečnou tečku pak učinila Martinova rada publiku, která zřejmě vycházela ze zkušenosti předchozího večera a zněla: "Nikdy nepijte whisky z láhve."

Tak skončil kongres Hexaedru a s ním i celý Bohemiacon. Na to, že byl první, se vydařil skvěle. A podle toho, co jsme zaslechli od organizátorů, se příští rok (pokud neztratí odvahu k jeho pořádání) rozhodně bude na co těšit.

Pozn.: Redakce zcela ručí za názory účastníků.

Sansom & Bouchi

CORWIN

SPECIALIZOVANÉ KNIHKUPECTVÍ

SCIENCE FICTION a FANTASY

Malé náměstí 102, Frýdek-Místek
(Budova tržnice vedle Městské tržnice v Místku)

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Hned na začátku pokračování této série článků chci reagovat na vaše dopisy, které jsou vesměs souhlasné. Petr D. z Brna píše, že by chtěl rozvinout diskusi na téma cíle hry. Vyslovil názor, že jestliže hráč hraje svou postavu, pak splývá cíl hráče a cíl postavy a nelze je tedy takto rozlišovat. Zastává názor, že hrát postavu přesně tak, jak je naházená, v podstatě nejde, takže je třeba používat i schopnosti, vlastnosti a motivaci hráče. Vyzývá k diskusi, proto tedy reaguji:

Nemyslím si, že by bylo bezpodmínečně nutné hrát postavu s využitím svých vlastností a především své motivace. Přiznávám, že i my jsme tak kdysi hráli, ale časem jsme odhalili právě toto kouzlo her na hrdiny - můžeš hrát někoho zcela jiného, než ve skutečnosti jsi. V minulém čísle jsem se snažil naznačit právě tuto možnost přístupu ke hře - tvoje postava se může chovat třeba i z tvého pohledu nelogicky, může se sama vzdalovat svému cíli. A tady je právě ten rozdíl - postavě brání v dosažení jejího cíle mimo vnějších vlivů i její emoce, zbabělost, lenost, nezkušenost a další povahové rysy, které do hry úmyslně vkládá její hráč. Hráči se tedy lépe baví za cenu toho, že postava hůře dosáhne svého cíle - lze proto tvrdit, že cílem hráče je bavit se hrou své postavy a nikoliv přímo cíl jeho postavy a dokonce lze někdy říci, že cíle postavy a hráče si vzájemně odporují.

V minulém čísle jsem skončil definováním několika hledisek, z nichž je možno pravidla hry na hrdiny hodnotit - byla to především hratelnost, reálnost, herní zajímavost a atmosféra. Znovu opakuji, že hovořím jen o hodnocení pravidel, výsledná kvalita hry pak závisí především na samotnému přístupu ke hře. Nyní bych se chtěl nad některými z těchto hledisek zamyslet podrobněji. Začnu tím, které je podle mne nejdůležitější - herní zajímavostí. Jestliže totiž chybí hratelnost, reálnost nebo atmosféra, řekneme o hře, že je příliš složitá, nereálná nebo strohá, neznamená to však, že by musela být nutně hrou špatnou. Hra bez herní zajímavosti je však zkrátka a dobře hloupá.

Nejprve bych měl vysvětlit, co přesně si představuji pod pojmem herní zajímavost. Každý hráč má v každé hře nějakou množinu možností, jak ovlivnit v daném okamžiku běh hry. Tyto možnosti jsou vymezeny pravidly hry. V některých hrách je tato množina velice jednoduchá - hraješ-li Black Jack, můžeš vzít nebo nevzít další kartu, v některých případech ještě dát Split, Double apod. Hraješ-li šachy, můžeš táhnout s jednou figurou podle pravidel, udělat rošádu, vzdát

nebo nabídnout remízu. Hraješ-li počítačovou hru, můžeš stisknout některou z ovládacích kláves, případně pohnout joystickem či myší. V RPG - hrách na hrdiny - je tato množina možností prakticky neomezená, nejčastější činnosti však bývají poměrně přesně popsány pravidly, aby bylo možno zjistit jejich výsledek.

Herně zajímavá hra je taková, která nabízí dilemata - není přesně zřejmé, kterou z nabízejících se možností je vhodnější použít. Neměla by zkrátka existovat pro každý okamžik na první pohled viditelná nejlepší strategie. Jsou hry, které nemají žádnou herní zajímavost už proto, že hráč má jen jednu možnost - např. házejí-li dva kostkami a kdo má víc, vyhrává. O těch snad ani nebudu mluvit. Dále jsou herně nezajímavé i hry, kdy se strategie během hry nemění. Např. v ruletě (pokud by byla naprosto přesná a náhodná) je situace po každém tahu stejná - přestože má hráč spoustu možností, jejich výhodnost (v případě rulety spíše nevýhodnost) se vůbec nemění. V ruletě hraje roli především atmosféra způsobená vysokými částkami a rizikem - je tím sice trochu zajímavá, ale ne herně.

Uvedu příklad naprosto stupidní hry, která postrádá jakoukoliv herní zajímavost - hraje několik hráčů, každý řekne číslo od 1 do 10. Kdo má nejvíc, získá bod, pokud je nejvyšších více, nezíská bod nikdo. Hraje se na deset kol. Je samozřejmé, že je rozumné vždy říci deset - sice nevyhraji, ale kdybych řekl méně, může vyhrát někdo jiný. Tato hra výrazně získá, jestliže se trochu pozmění pravidla - každý smí použít každé číslo jen jednou za hru. Pak již hráč musí počítat s tím, jak uvažují druzí, aby dával číslo pokud možno vždy jen o trochu větší než ostatní - situace se tím mění a hra získává na herní zajímavosti. Tuto hru hráváme s kartami pod názvem Mentální válka. Jinou modifikací této hry je tzv. Klímova hra (říkáme jí tak proto, že ji vymyslel Martin Klíma, autor DrD), kdy každý může říci lib. číslo od jedné do deseti, ale když jsou nejvyšší čísla stejná, nepočítají se. Tedy řeknou-li tři hráči 10, dva hráči 9 a jeden hráč 3, pak vyhrál ten s trojkou, protože má nejvyšší číslo sám.

Tím jsem chtěl ilustrovat, že stačí dobrý nápad - úplně nepatrnou a jednoduchou úpravou pravidel lze mnohokrát zvýšit herní zajímavost hry. Ale měl bych se vrátit zpět ke hrám na hrdiny. I v nich se dá herní zajímavost zvýšit právě tvorbou dilemat. Budu používat pro příklady hlavně Dračí doupě - do verze asi 1.2, protože je to hra u nás nejvíce rozšířená.

Dilemata jsou tvořena především pravidly, která jsou sice výhodná, zároveň ale přinášejí nějakou nevýhodu. Všimni si např. používání obouručních zbraní - za vyšší útok platíš iniciativou a obranou (nemůžeš použít štít). Nebo klasické dilema nečlověka hraničáře - má používat radši široký meč 5/0 nebo šavli 4/+2? Mečem sice spíš zasáhne, šavlí ale způsobí větší zranění. Typickým příkladem herního dilematu je postup na šestou úroveň - postava se musí rozhodnout o oboru a zavřít si tak navždy cestu k některým možnostem a schopnostem.

Herně správná pravidla mají dvě vlastnosti - nemělo by v nich být moc pravidel, která jsou vždy nevýhodná, a neměla by tam být žádná pravidla, která jsou výhodná vždy. Zvláště na druhý druh pravidel je nutno dávat dobrý pozor. Pokud existuje nějaké pravidlo, které se časem ukáže nevýhodným (v DrD např. hodnoty vlastností u kudůka, který je zřetelně nejslabší postavou), pak prostě toto pravidlo hráči přestanou používat, pokud by však nějaké pravidlo bylo výhodné vždy, pak by mohlo celou hru pokazit. V tomto směru by se dalo DrD leccos vytknout. Například pro válečníka je vždy výhodné nosit rytířskou zbroj, ať bojuje s kýmkoliv. Argument, že to vychází z reality, by neobstál - jsou prostě boje, do nichž se zbroj hodí (např. bojuje-li s desítkami skřetů, kteří jej navíc zasypávají šípy), ale také boje, ve kterých je nevýhodná (třeba boj s drakem - válečník potřebuje být hlavně mrštný, protože když dostane zásah, tak mu stejně zbroj nepomůže). Herně správným řešením by bylo dávat za brnění postih k obratnosti a kvalitu zbroje používat až po zásahu. Tedy brnění by měla hodnoty jako 0/+1, -1/+3, -2/+5 a podobně. Pokud by pak byla pravidla pro dračí dech rozumně udělána (samozřejmě, že by to nemělo být ÚČ 100/0, ale spíš tak 10/+90, aby byla šance uhnout), pak dostáváme klasický fantasy obrázek - hrdinka jen v kovovém spodním prádle skáče mezi balvany a snaží se uhnout proudu smrtonosných plamenů... A do hry získám další herně zajímavá dilemata - mám si na sebe vzít zbroj nebo ji tentokrát nechat doma, když budu potřebovat spíš rychlost a obratnost.

Dalším podle mne nešťastným pravidlem v DrD je dodatek o výpadu a krytu, který vyšel kdysi ve Zlatém draku - tato pravidla umožňovala každé postavě v závislosti na svém povolání a úrovni přesouvat body z útočného čísla do obranného a naopak, a to v dosti značném množství. Je to sice zajímavé pravidlo, ale je příliš mocné. Jestliže totiž bojujeme dva proti jednomu a oba přesuneme všechny své body do útoku, získáme tím v útoku dvakrát více, než ztratíme v obraně (útočíme oba, ale brání se jen jeden). A v klasickém souboji s monstrem většinou bojuje celá družina proti jednomu - když sečtete všechny bonusy k útoku, které tím družina získá, může toto pravidlo stát nestvůru tak třicet čtyřicet životů v každém kole. A samozřejmě je toto pravidlo velice výhodné pro ty, kteří chtějí v každém případě zasáhnout - otrávené zbraně, ale i zbraně s vysokou útočností. Představme si válečníka s halapartnou, která má ÚČ 4/+6. Jestliže přesunutím jednoho bodu z obrany do útoku navíc zvýším pravděpodobnost zásahu o 30%, pak jsem získal průměrný bonus +3 k útoku (+1 vždy a s 30% pravděpodobností navíc +6) za cenu -1 k obraně - je to tedy výhodné použít vždy a tím je to herně špatné pravidlo. Navíc se tím ztrácí původní význam útočného a obranného čísla - většinou vlastně hraje roli jen jejich součet a původní čísla jen určují mantinely, v nichž se skutečný útok a obrana mohou pohybovat. Samozřejmě se pokusím navrhnout nějaké jednoduché řešení - dilematu dosáhneme třeba tím, že body lze přesouvat jen ze ztrátami. Stačí říci, že bojovník si může dát bonus k útoku za cenu toho, že dostane dvojnásobný postih k obraně, nebo bonus k obraně za cenu dvakrát tak velkého postihu k útoku, a hra se stává opět herně zajímavou. Původní útočná a obranná čísla tím znovu

nabývají významu - jsou to hodnoty, které odpovídají schopnostem postavy a při nichž je součet útoku a obrany největší. V některých výše uvedených případech je sice opět výhodné pravidla o výpadu a krytu použít, ale již nejsou tak silná a jsou herně zajímavější.

Doporučuji všem, kteří se zabývají úpravami pravidel nebo tvorbou pravidel vlastních, aby věnovali herní zajímavosti maximální péči - a to v nejhorším případě i na úkor reálnosti. Vždyť skutečnost, že je něco reálné, neznamená, že je to zároveň herně dobré, a ke hrám na hrdiny mají sklon především lidé, kteří si hrají rádi a kterým náš skutečný svět příliš herně zajímavý nepřijde. Nejlepšího souladu mezi reálností pravidel a jejich herní zajímavostí dosáhneš tehdy, jestliže stvoříš herně zajímavý svět.

pokračování příště

❁

Aktivity Dechu draka se neomezují jen na literární pole či hry, ale začínáme se angažovat i v oblasti počítačových programů, jak vás o tom přesvědčí následující řádky.

Pánové jeskyně (a nejen vy)!

Máte možnost používat počítač?

Chtěli jste jej využít ke kreslení mapek pro DrD a marně jste hledali software, který by vyhovoval vašim požadavkům?

Nyní je tu pro vás

Dungeon Editor

- původní český bitmapový grafický editor vyvinutý specielně pro kreslení mapek ke hrám na hrdiny

- umí vše, co běžný bitmapový editor (kreslení volnou rukou, čar a základních geometrických útvarů, vyplňování, mazání, psaní textů, manipulace s částmi obrázku, ...) a ještě mnohem víc (možnost návrhů vlastních výplňových vzorů, zabudované nejpoužívanější symboly, ...)

- předdefinovaná čtvercová síť a její plná podpora (nemusíte se starat o kreslení podle sítě, program to udělá za vás)

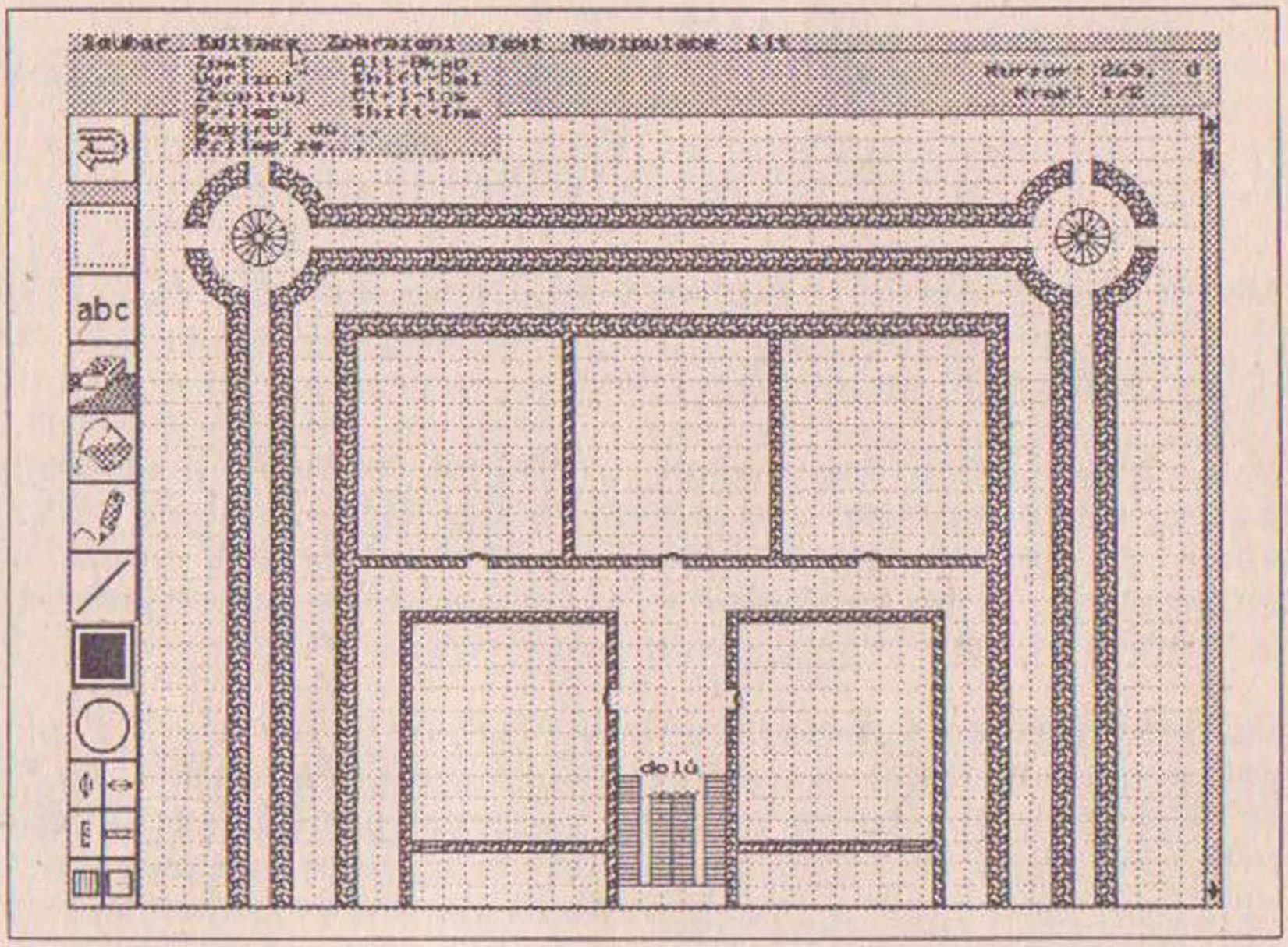
- podpora tisku na jehličkových tiskárnách EPSON a kompatibilních a na laserových tiskárnách HP LaserJet a kompatibilních.

K programu je dodáván manuál přehledně a srozumitelně popisující jeho ovládání.

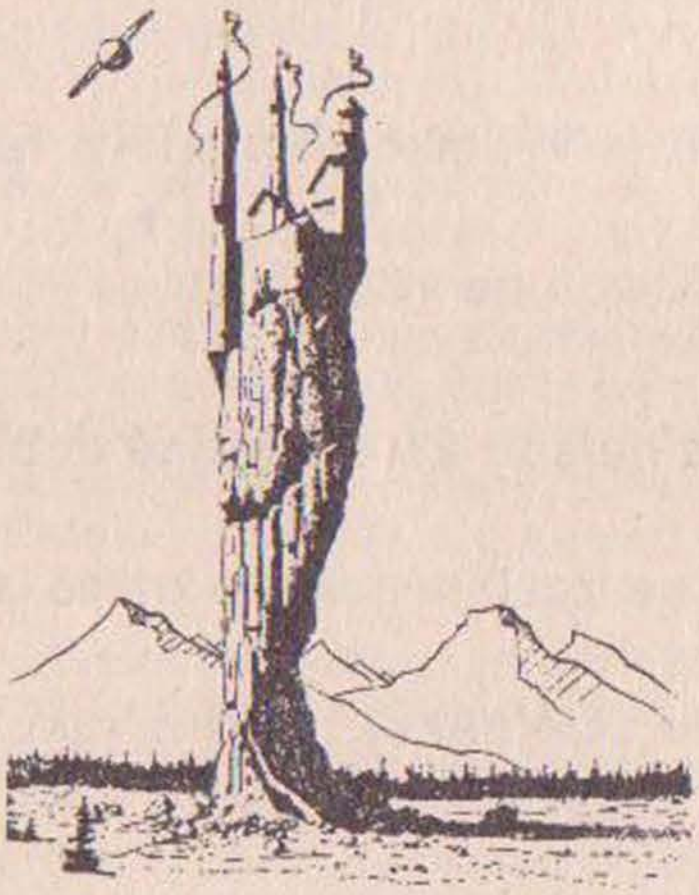
A to vše za pouhých 250 Kč.

(v ceně je zahrnuto i poštovné a balné)

Hardwarové požadavky: PC AT 286 a vyšší, VGA, myš.



Na tomto obrázku vidíte ukázku pracovní plochy Dungeon Editoru. Jedná se o pracovní verzi programu, v definitivní verzi budou provedeny určité změny (k lepšímu).



Program bude v prodeji od začátku prosince a můžete si jej objednat zasláním 250 Kč na adresu:

Martin Kučera
poste restante
Olomouc 1
771 00

Na tuto adresu můžete posílat i své dotazy k Dungeon Editoru a pokud k nim přiložíte ofrankovanou obálku se svou adresou, obdržíte do tří týdnů odpověď.

Střípky
aneb co se nevešlo jinam

- Martin Klíma byl již několikrát spatřen v pořadu VOX POPULI, kterak oděn v pionýrský kroj recituje verše. Jaký se za tím skrývá záměr, se nám zatím nepodařilo zjistit.

- V 3. čísle Dechu draka jsme uveřejnili recenzi na strategickou fantasy hru Válka o prsten vydanou v Polsku. Bohužel jsme se vzápětí dozvěděli, že nakladatelství ENCORE již na tuto hru nemá licenci a skončilo tedy s jejím vydáváním. Všem čtenářům, které jsme navnadili, se tímto tedy omlouváme - snad tuto hru časem někdo vydá i u nás.

- Na Oslavě Bilbových narozenin v Přerově (inzerované v minulém čísle) jsme měli možnost vyslechnout pozoruhodnou přednášku Standy Rygala "Pravdivý pohled na události bezprostředně předcházející počátku Prvního věku ve Středozemi". Svým duchem navazovala na objevy sdružení Gothmogovi braši. Bude-li Standa ve svých výzkumech pokračovat, máme se na co těšit.

Byli jsme požádáni o uveřejnění následujících oprav k nabídkovému listu figurek pro DrD otištěnému ve 3. čísle:

- Figurky trpaslíků jsou pouze nebarevné (s výjimkou trpaslíka válečníka).

- Drak existuje v cínové i zelené variantě, obě za 127,- Kč.

- Kostlivec je i barevný, za 57 Kč.

- Inzerované novinky duben/květen dosud nejsou a v dohledné době zřejmě nebudou.

- Skřeti 4-6 dočasně nejsou, poněvadž se rozbila forma, proto si o ně také nepište.

- Na složenku do zprávy pro příjemce pište celé názvy figurek, nikoli jen kódy. Svou adresu pište včetně PSČ.

Ohnivá poušť

Na začátku srpna se na pultech objevil gamebook s názvem "Ohnivá poušť". Při pohledu na knihu velikosti "Reginalda" a téměř dvakrát tak silnou potenciální kupec zajásá v očekávání rozsáhlého dobrodružství. Vzápětí však zjistí, že rozměry knihy má na svědomí zejména tloušťka papíru a velikost písma, takže ve skutečnosti je toto dílo rozsahem jen nepatrně větší než "Stín na písku"

To je ovšem jen jedno z mnoha překvapení, jež novopečeného majitele čekají. Hned v úvodu, při tvorbě postavy, narazí na záludnost v podobě tabulky náhody. Zatímco v jiných gameboocích hráč zpravidla vystačí s běžnou šestistěnnou kostkou (v "Lone Wolfovi" můžeme Tabulku náhody nahradit kostkou desetistěnnou, která je díky nakladatelství Altar poměrně dostupná), zde tabulka obsahuje čísla od jedné do dvanácti. A dvanáctistěnky u nás zatím nikdo nevyrábí.

Po obvyklém určení síly a počtu životů je na řadě další zajímavost. Hrdina si s sebou může vzít 7-18 (podle náhody) kouzelných předmětů. Pozoruhodné ovšem je, že všechny se dají použít jen jednou. U některých (lektvary apod.) je to celkem pochopitelné, poněkud zarážející je to však v případě takových věcí, jako je lano, plášť, boty či bumerang. Kromě toho autor používá názvy kouzelných předmětů značně volně, takže se pak hráč jen diví, když je po něm požadován Kouzelný kámen, kterýžto název byl předtím použit jak pro Kámen pravdy, tak pro Hadí kámen.

Další zvláštností je poněkud zmatený zeměpis, včetně směrů a světových stran. Takže například večer se uložím k spánku na lodi, která má druhý den vyplout po proudu do Marduzu. Ráno se probudím a zjistím, že loď pluje proti proudu. A přesto do Marduzu dopluje. Jindy se zase při odjezdu z oázy rozhoduji mezi několika městy, mj. Marduzem a Kimanem. Vyberu-li si Marduz, vzápětí zjistím, že první, co po příjezdu udělám, je, že si najdu místo na lodi plující do Kimanu. Vskutku svérázný způsob cestování.

Opravdovou lahůdkou je pak chvíle, kdy chci vytáhnout z vaku prolhanou žábu (jinak velice zábavné zvířátko) a zjistím, že chudinka zemřela žízní. Kdybych si ovšem její služby chtěl nechat na později, tak nějakým zázračným způsobem přežije. Že by ve vaku bylo uzavřené izolované mikroklima? To se mi ani nechce věřit, když se z něj každou chvíli něco vytahuje.

Abych však byl objektivní, musím tomuto gamebooku přiznat i některé dobré stránky. Jednou z nich je skutečnost, že každá ze tří cest, mezi kterými si lze na začátku vybrat, probíhá dostatečně dlouho odděleně od ostatních a je přitom dostatečně pestrá. Až později se začnou propojovat, a to poměrně rozumným způsobem (Ani ten však není bez chyb, poněvadž v jedné chvíli může dojít k 'zacyklení', resp. opakování jisté části dobrodružství. Což není zanedbatelné, neb v oné části lze získat poměrně důležitý kouzelný předmět). Druhým kladem je pak rozšíření obvyklé (zejména v "Lone Wolfovi") dvojice zakončení úspěch/smrt na úspěch/smrt/neúspěch, ale přežití.

Kdybych měl tedy tuto knihu zařadit do pomyslného žebříčku u nás vyšlých gamebooků, zřejmě by skončila téměř na chvostě. Nezbývá než doufat, že se titulů takovéto kvality bude objevovat co nejméně.

Tom Sorcer: Ohnivá poušť.
JOTA, Brno 1994. 69 Kč.

-mk-

S kouzly nejsou žerty

"Citadela chaosu", která se objevila na pultech na konci července, s sebou přinesla něco nového - je to první gamebook na našem trhu, ve kterém je jednou ze základních složek dobrodružství magie. Dlužno ovšem říci, že systém sesílání kouzel není vyřešen zrovna nejšťastněji. Hráč určí hodem kostkou hodnotu magenergie své postavy a ta udává počet kouzel, která si může vybrat z připojeného seznamu (kouzla se mohou opakovat) a vzít s sebou na výpravu. Oč přirozenější by bylo definovat magenergii jako množství dobrodruhovy magické síly a u každého kouzla udat, kolik magenergie je potřeba na jeho seslání (tak, jak je to třeba v DrD).

Promyšlený výběr kouzel je opravdu nutný, protože slova v úvodu dobrodružství ("Jen jedna cesta citadelou má šanci na hladký úspěch a zřejmě budete potřebovat několik pokusů, abyste ji objevil.") jsou hluboce pravdivá. Zmíněná cesta je navíc natolik komplikovaná, že byste ji mohli objevit napoprvé jen zázrakem (a zřejmě i napodruhé či napotřetí). A to má přitom jen 60 bodů. Při vhodně zvolených kouzlech je navíc nutné během ní absolvovat jen jeden nepříliš obtížný souboj. Šanci na úspěch má dokonce i ten, kdo se rozhodne spoléhat především na svůj meč - ovšem čaroděj Balthus Dire (mimochodem, závěrečný souboj s ním je jednou z nejlépe propracovaných částí celé knihy) je i jako šermíř velice nebezpečným protivníkem, takže k jeho zdolání je zapotřebí buď velká síla nebo přízeň náhody . Ostatně ačkoli většinu situací lze vyřešit správným rozhodnutím, v některých okamžicích se bez trochy štěstí obejít nedá.

Chyb je zde tentokrát poměrně málo - jedna autorova (opět poněkud zmatená architektura), ostatní jsou zřejmě spíše otázkou překladu (spojení "rychlostí kulometu" bych ve fantasy rozhodně neočekával, věta "Podél stěny stojí zbrojnice" je také zajímavá - já si vždycky myslel, že zbrojnice je místnost, a když se o pradleně mluví jako o stařeně a vzápětí jako o dívce, zřejmě to není tím, že by za tu chvíli omládla). Tento gamebook bych tedy zařadil mezi to lepší, co je na našem trhu k dostání. I když stále trvám na názoru (možná mylném), že dobrý gamebook by měl být vytvořen tak, aby úspěšné zakončení dobrodružství záviselo především na hráčově správném rozhodnutí a nikoli na náhodě.

S. Jackson: Citadela chaosu.
Perseus, Plzeň 1994. 45 Kč.

-mk-

Lone Wolf a sedm kamenů

Druhá kniha cyklu MAGNAKAI GAMEBOOK přináší velké překvapení. Zatímco v předchozím díle Lone Wolf pátral po Kameni vědění z Varetty, teď se najednou dovídáme, že Kamenů vědění je ve skutečnosti sedm. Takže se dá očekávat, co bude náplní následujících knih (leda že by pro nás Joe Dever měl přichystáno další překvapení). Minulé dobrodružství se odehrávalo převážně v přírodě, tentokrát je opět na řadě bloudění podzemím a nadzemím polorozbořeného hradu. Bohužel první část na mne působí dojmem, jako by autorovi docházely nápady, poněvadž se svou základní myšlenkou nápadně podobá první polovině "Stínu na písku". Druhá část (bludiště knížete Zahdy) už je zajímavější, naneštěstí však příliš krátká. Kdyby se část bodů z rozvleklé

první části ušetřila a použila zde, výslednému dojmu by to jen prospělo. Závěr dobrodružství docela ujde (zvlášť malé překvapení těsně před koncem), ovšem ve srovnání s "Citadelou chaosu" působí téměř nudně.

A dostáváme se jako obvykle k chybám (jak rád bych někdy napsal recenzi, ve které bych neměl důvod o nich mluvit). Nejzávažnější je jeden špatný odkaz, navíc na ne zrovna nedůležitém místě. Dále nějaké ty architektonické zmatky (sestupuji po schodišti, které se vine nahoru), nepatřičné termíny ("elektrický výboj" bych do fantasy nezatahoval) či logické chybičky (prosekám se pavučinami až nahoru, kde zjistím, že jsem během prosekávání zbraň ztratil - tak čím jsem se to oháněl po zbytek cesty nahoru?). Číhá zde rovněž záludnost známá již z "Kaltských jeskyní" - znalost jistých disciplín Magnakai znemožní získání předmětu, který může být později dost důležitý.

"Hrad smrti" je tedy gamebook, který sice nesnížil úroveň celého cyklu, ale zároveň ji ani nepozvedl. V této souvislosti bych zde chtěl poděkovat nakladatelství AFSF, které bleskově zareagovalo na naše připomínky v minulé recenzi a otisklo opravená znění chybějících částí textu z "Království děsu".

J.Dever: Hrad smrti.
AFSF, Praha 1994, 52 Kč.

-mk-

Hledání ztraceného kladiva

Tato recenze je úplně nejžhavější, jak jen může být - v době, kdy ji píšu, skutečně nemohu říci, co budete číst dříve - zda recenzi či dotyčnou knihu. Jakou? Třetí z knih Fighting Fantasy - Prokletý hvozd. A musím říci, že je znatelně lepší než Čaroděj z Ohňové hory. Tak především k cíli už skutečně nevede jen jedna "povinná" cesta. Pravda, pro zdárné splnění úkolu je nezbytné projít jistá místa, ale mezi nimi je dostatek "prostoru k manévrování" skýtajícího mnoho zajímavých událostí. Rovněž dobrodruhovy pohyby jsou zde vyřešeny podstatně lépe - nebylo sice možné vyhnout se 'jednosměrnosti' děje, ale tento nedostatek je vyvážen značnou volností pohybu po Černolese. Takže hráč si může do sytosti užít bloudění hvozdem (byť s mapou). Docela vtipně je vyřešeno i použití kouzelných předmětů, které si dobrodruh na začátku výpravy může zakoupit - drtivá většina z nich skutečně během dobrodružství nalezne uplatnění. Co se týče nejkratší cesty - má asi 70 bodů z 400, ale autor ji zamaskoval natolik důmyslně, že je skutečně téměř nemožné odhalit ji hned napoprvé. Za zmínku také stojí existence několika různých zakončení - nikoli jen úspěch/neúspěch, ale i ... (nechte se překvapit).

Bohužel ale ani tentokrát nemohu jen chválit. I zde se najde několik logických chybiček (naštěstí minimum a nemají vliv na děj), podstatně horší jsou však dvě 'systémové' chyby. Při neúspěchu má totiž dobrodruh možnost vrátit se a znovu projít Černoles - samozřejmě není nijak brán v úvahu fakt, že po první cestě už jsou nějaké nestvůry mrtvé a předměty posbírané. Podobná chyba v menším měřítku se pak objevuje při průzkumu části podzemí.

Na závěr bych si dovolil citovat perličku, která mne opravdu pobavila. Jde o nestvůru s názvem Ohnivý démon. Zde je jeho popis: "Netvor má obrys člověka, ale s křídly. V jedné ruce nese plamenný meč a v druhé karabáč." Každý čtenář Tolkienova Pána prstenů v tomto popisu bezpečně pozná balroga. Ostatně není to první případ 'vypůjčení' - už v "Čaroději" se vyskytují gremlini a písečný červ. Z tohoto hlediska musím pochválit "Citadelu chaosu", kde se kromě notoricky známých nestvůr (ork, goblin, hydra, ...) vyskytují nestvůry zbrusu nové (nebo alespoň českému čtenáři neznámé).

Ian Livingstone:Prokletý hvozd.
Perseus, Plzeň 1994. 45 Kč.

-mk-

A zase ta veverka ...

Neuplynulo ani půl roku a z přerovské nory se vybatolila další Šavlozubá veverka, tentokrát v modrém hávu. Tato se však spíše než v lezení po stromech a sbírání oříšků (případně napadání ubohých dobrodruhů) orientuje na modré dálky a pro nás suchomilce má jen slanou slinu. Pro ty však, kterým je moře druhým domovem (pokud se na něm přímo nenarodili), poskytuje mnoho žádaných a užitečných informací. Poradí vám, jak využít magii v námořních bitvách, jak se proti ní bránit, jaké druhy plavidel na moři (ne)potkáte, a vodní tvory a netvory zná jako málokdo. Ale i větrem ošlehaný mořský pirát, který se náhodou dostane na suchou zemi, nebude se Šavlozubou veverkou ztracen. Poradí mu jak dobýt hrad, či pro ty, jenž se chtějí na pevnině usadit na delší čas, přináší ceny pozemků polních, lesních i městských.

Veverka k nám přichází v nové úpravě, značně kvalitnější než předešlé. Zdá se, že redakce najela na nový grafický program a Šavlozubé veverce to jen prospělo. (Má to ovšem i stinné stránky pro čtenáře. Editorům se zřejmě velice zalíbily poznámky "pod čarou" a proto jich na 28 stranách textu nasekali drobným písmem plných sedmadvacet.) Do budoucna můžeme Veverce popřát už snad jen pravidelnější vycházení. Čtenáři by to uvítali.

Šavlozubá veverka č.5,
FsC Přerov 1994
Předplatné: Jolana Staňková
Interbrigadistů 1, 750 00 PŘEROV
20 Kč / číslo

-san-

Příšeří

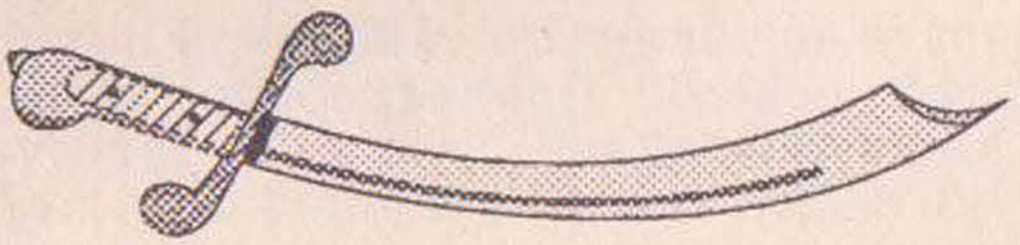
golem hliněný

životaschopnost:	9
útočné číslo:	25
obranné číslo:	6
odolnost:	19
velikost:	B-D
bojovnost:	12
zranitelnost:	B, C, D, I, J, N
pohyblivost:	13/mag. tvor
inteligence:	0
přesvědčení:	neutrální
poklady:	0/0
zkušenost:	800

Hliněný golem je lidská kreatura uplácaná z hlíny, kterou vytvářejí alchymisté vysokých úrovní jako své strážce. Je spíše věcí tradice, že se hlinění golemové oživují pomocí šémů. V současné době je však šém obvykle v golemovi zabudován na stálo, aby se golemové nemohli dostat pod nadvládu nepovolané osoby.

Hliněný golem je schopen pochopit i poměrně složité příkazy, ale jen pokud mu je ukládá jeho majitel, k ostatním pomětům se chová, jako by vůbec nebyl schopen je pochopit. Hliněný golem bude vykonávat příkazy svého majitele až do doby, kdy je sám majitel zruší, pokud se tak nestane, bude dál vykonávat zadaný úkol, i kdyby mezitím pozbyl smyslu.

Tento typ golema se používá obvykle jako strážce a nebo jako asistent při nebezpečných pokusech, kdy ho řídí alchymista svými povely. Potom je pravděpodobnost úspěchu, jako by byl bonus za obratnost roven součtu bonusů za inteligenci a za obratnost.



golem kamenný

životaschopnost:	14
útočné číslo:	32
obranné číslo:	8
odolnost:	22
velikost:	C-D
zranitelnost:	B, C, D, I, J, N
bojovnost:	12
pohyblivost:	16/mag. tvor
inteligence:	0
přesvědčení:	neutrální
poklady:	0/0
zkušenost:	1700

Kamenný golem je většinou vytesán z jednoho kusu kamene (pro dosažení větší pevnosti) a proto je také poněkud vzácnější než ostatní typy. Kamenného golema může kromě mistra alchymisty oživit i mistr kouzelnického umění.

Co se pochopení příkazů týká, je tento golem dokonalejší než ostatní druhy, ale navenek se jeho pochopení pro instrukce nijak neprojevuje. Je to obrovský těžký kolos, který je používán pro střežení alchymistických zásobáren a kouzelnických knihoven pro jeho odolnost vůči magii ve své podstatě (nikoli v podobě kouzel!).

Pokusit se s ním navázat kontakt jakéhokoliv druhu je zcela neúspěšné. Golem si postav nebude všímat, podkud nevejdou do rozsahu jeho instrukcí (např. Postavy se mohou kolem golema libovolně procházet, mohou si ho dokonce i osahat a prohlížet a golem je nechá na pokoji. Pokud by se ale pokusily vejít do dveří, které golem střeží, golem se je pokusí zničit, což by pravděpodobně udělal, i kdyby na něj zaútočily.).

golem železný

životaschopnost:	19
útočné číslo:	39
obranné číslo:	14
odolnost:	25
velikost:	C-D
bojovnost:	12
yranitelnost:	B, C, D, I, J, N
pohyblivost:	15/mag. tvor
inteligence:	0
přesvědčení:	neutrální
poklady:	0/0
zkušenost:	3000

Železný golem je nejsilnější ze všech typů a používá se jen vzácně ke střežení různých pokladů a nebezpečných látek, protože je odolný proti mechanickému poškození. Jeho prsty jsou většinou zakončeny ostrými ocelovými drápy, takže se k jiné službě než k ostraze nehodí.

Jeho slabou stránkou je však nutnost údržby, jinak totiž hrozí zareznutí a posléze i totální znehybnění.

Tento golem je asi nejprostší ze všech, protože okruh jeho, příkazů se obvykle omezuje na okruh osob s povoleným vstupem a na příkaz zničit kohokoliv jiného, kdo se pokusí projít. Komunikace s tímto golemem je absolutně nemožná. Někteří železní golemové jsou vybaveni příkazem pro určité pohyby po časových intervalech, což zabrání alespoň úplnému znehybnění.

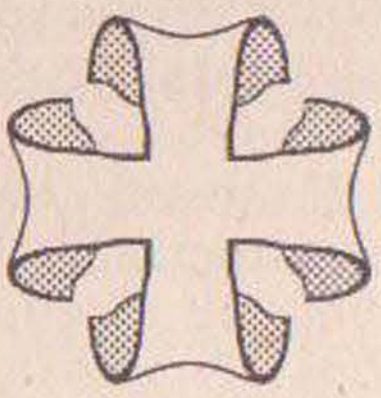
golem živý

životaschopnost:	7
útočné číslo:	20 (stisk oběma rukama)
obranné číslo:	4
odolnost:	18
velikost:	C
bojovnost:	12
zranitelnost:	humanoid + N
pohyblivost:	18/humanoid
inteligence:	3
přesvědčení:	neutrální
poklady:	0/0
zkušenost:	400

Živý golem je magická nesvůra, zpravidla je to výrobek excentrického alchymisty - biologa, který ho vytvořil ze zbytků jiných mrtvých těl. Při oživení je však většina mozkových buněk nepoužitelných a jeho inteligence je opravdu velmi nízká.

Protože na sluhy jsou moc velicí a neohrabaní, používají se většinou jako hlídači osobních sídel a laboratoří. Řídí se jednoduchými povely, které jim byly zadány a je možné, že se v situaci, která je pro ně nepochopitelná, psychicky zhroutí. Postavy je však nemohou svými názory vyvést z míry, protože při jejich inteligenci jsou všechny pokusy o navázání kontaktu jinak než bojem předem odsouzeny k zániku.

Je také možné, že čas od času se nějakému golemovi podaří během jeho nového života znovu obnovit činnost jejich mozku a potom záleží jen na PJ, zda se golem bude chovat jako přihlouplý člověk, nebo se změní ve vražednou nesvůru, která ničí vše v dohledu.



Pojednání o magenergiích ducha a silách vázaných

Toto pojednání o magenergiích ducha a silách vázaných sepsal VAL DOR, čaroděj z elfů v průsmyku Augami, neb kterak rozpoznati sílu zlou od dobré věděti Alchymistům lučebným, item jednako Vědoucím náleží. V závěru pak o tvorech magických řeč.

Kdo vidíš magenergii v barvě obecné zářiti, nepoznáš její náboj, zda dobrý, zlý či nulový.

Magenergie nepolarizovaná, item v kruzích odborných zvána Magenergia communis (čili obecná), dostavuje se ve stavu post meditacio. Takříkajíc je to forma surová, kterážto teprve nositelem svým k pólům lámána jest.

Tedy ten, kdo přísně dobro či zlo nevyznává, pracuje pak s obecnou, tedy nepolární formou této síly, jež k sesílání kouzel se dobře potom hodí.

Kdo dobro jako zákon sobě vyznáváš, disponuješ silou, jež se ke kladnému pólu post meditacio kloní. Kdo potom temným silám napomáhá, kloní magenergii ke zlému.

Tyto síly budiž proto nazývány Magenergia gloria (+) et Magenergia inferna (-).

Střetnou-li se v souboji dvě výše zmíněné síly, mají jejich nositelé při výbojích bárak-formou 50% šanci, že soka svého zraní silou po dvakráte větší, než zvykem bývá.

Diponují-li však proti sobě kouzly psychickými, kde jedna ze sil útočnou a druhá obrannou se jeví (lhostejno která), napadený má o jeden stupeň měřítka vědoucích šanci větší, že psychické pasti odolá a kouzlo toto mimo sebe odvrátí. Magenergia communis pak výhody či nevýhody v soubojích nenachází. Magenergia gloria a inferna vznikající post meditacio, se vzájemně neruší.

Síly Vázané

(o silách vázaných v kouzlech, předmětech či nápojích lučebných)

Kouzla seílaná bez afektů či emocí, jako například Tap-Tap, Gartrit, Dudu a podobná, sesílají kouzelníci vždy pomocí magenergie communis. Pak, dle úvahy a přání, mohou teprve změnit polaritu (investují-li ještě jeden mag navíc) a to kdokoliv a ke kterémukoliv z pólů. Například dveře či zámek se uzavírá jako communis a pak lze změnit na inferna či gloria, neb ponechati.

K otevření lze pak použít:

a) síla opačná - pak otvírací kouzlo + 2 magy za opačnou polaritu

Bez reziduí magenergie = bez vedlejších účinků (+ - / - +)

b) síla obecná, která ruší původní kouzlo, jehož magenergie se vyzáří do prostoru, kde se volně rozptýlí. Může se pak jakkoliv projeviti až do 500 sáhů uvolnění daleko a to v kterokoliv dobu a jakoukoli formou. Ale nemusí, neb jest to síla záhadná (+ 0 / - 0 / 0 0)

c) síla stejné polarity, která ruší původní kouzlo a za cenu sebezničení "vyráží" do prostoru magenergii původní, zpravidla v bárak-formě. Tato se dá odchytit například Ebenovou hůlkou (Ebonika) zvláště k tomu upravenou. Jinak je schopna působit normální zranění, zasáhne-li (+ + / - -).

Upozornění: Sesílá-li kouzelník extrémního přesvědčení kouzlo Dudu či Duman, lze odhalit pravého a obrazového kouzelníka pomocí lektvaru níže uvedeného, nezměnil-li rovněž polaritu obrazu (2 magy za kus).

Předměty

Předměty obsahující magenergii volnou dělíme na 3 skupiny a to gloria, communis a inferna, ať už mají omezenou či universální působnost.

Obecné předměty z dílen alchymijních lučebníků, jako například Prsten sluneční (Ringus solaris) či jiné, mají vždy sílu z communis, ať z nich sesílá kdokoliv a cokoliv. Rovněž tak reservoiry magenergie v podobě korun, čelenek, krystalů či šperků mají energii communis, neb se dobíjejí samy. Proto lze seslat kouzlo "Vivificá mortum" jen z energie post meditacio kloněnou ke zlu či z prokletého reservoiru s magenergií inferna.

Do ebenové hůlky lze však vstřebat (ať úmyslně či náhodou) kteroukoli ze sil, jež si své vlastnosti ponechá, vždy však pouze jednu z nich, neb by nebylo možno výbuchu zabrániti, jež pak ošklivá zranění by působil. To lze, neb se tato hůlka sama nedobíjí.

Prokleté předměty jsou vždy inferna. Ty se ale většinou poznají dle nositele nebo místa výskytu, neb jen vyjímečně náhodou nalezeny bývají.

Předměty se silou gloria pak nelze stvořit, a i ty přírodní se vyskytují jen velmi zřídka. Jde většinou o zdánlivě bezcenné krystaly či jiné přírodniny, obsahující léčivá kouzla hraničářská, nebo materiálem či tvarem vyjímečné kusy, kteréž se pak ku výrobě různých léčivých amuletů hodí, jež nosí štěstí či chrání pána svého. O jejich vzniku ničeho neví se, snad že vyšší mocí vznikají, či snad z jiných světů snad původem svým pochodí.

V nápojích lučebných - lektvarech - je vždy obsažena magenergia communis, ať už slouží jakémukoli účelu. Léčivé pak lektvary vyjímku tvoří, neb se v nich síla ke kladnému pólu kloní, to však vlivem rozličných přísadových materiálů.

Stává se, jsou-li přísady zvrhlé, prokleté, či stářím oslabené, léčivý lektvar neúčinkuje, nebo dokonce se ke zlému obrátí a účinek opačný pak nezřídka mívá. Toto budiž výstrahou všem alchymistům lučebným, neb jsou zraňování pomocí magenergie inferna z lektvarů dvojnásobnou měrou než kdokoli z ostatních, neb jejich tělo pouze na magenergii communis zvyklé jest, bez ohledu na jejich víru v dobro či zlo.

Často se pak vyskytují dvojice předmětů nabitých v páru gloria a inferna a po dotyku v nich síly není, co by v čem bránila či pomáhala, neb se tato rozplývá. Mohou tyto předměty být velmi rozličné, jako brána a klíč, pohár a zrcadlo, či shodné jako dva krystaly či vejce dvojí.

Pro ty, jež mocné síly vidí, ještě návod k rozpoznání těchto:

Vem baňku velkou dosti, do ní pak vho z rulíku černé plody (Atropa belladona zván) a z přísad soli mořské hrst a žluč tří obřích sršní z ostrova Wiiard - čehož za 100 zlatých pořídíš a z 10 dikobraza ostnů síly vydestiluj veškeré. S vínem nemnohým po 3 směny svař a do 5 nádob dílem rovným rozlej. Po spolknutí pak po 2 kola pro Tebe zářiti bude síla v barvě zlatožluté gloria, tyrkysové communis a fialová jeví se magenergia inferna. Mezi spánkem dvojím střez se pozříti více než po třikráte nápoj, neb každý z dílů 1-10 životů ubírá a čtvrtý díl pak smrtelný jest, byť bys i sílu draka měl. Stává se též, snad v 10 případech ze 100, že magenergia gloria a inferna v barvách opačných se jeví. Lektvar sám pak pouze 3 dny vydrží a pak jest shledán k nepotřebě. Kdo chceš pouze v barvě inferna viděti, kouzelnou formuli "Hurískon kakon" nauč se post meditacio použíti.

Tvorové magičtí - jako řasnatky či huňáči barevní jsou sami vždy communis, ale pro svou sílu či přítomnost síly nerozlišené přijímají. Nevidění jakožto hrůzy jsou vždy z inferna - bez vyjímky. Magenergožrouti likvidují pak sílu každou, neb sami jsou ze síly antisvěta, jimž je jedno, jakou potravou sebe nasytí.

K tomuto poznání sám jsem došel

Val Dor z Augami

Změny pravidel pro pokročilé II.

Martin Klíma

Tak, jak jsme slíbili v minulém čísle, přinášíme Vám dokončení změn v DrD pravidlech pro pokročilé 1.3, tentokrát v Příručce Pána jeskyně.

Bestiář **85**

zvěř: vytrvalost při poklusu a běhu je 2 x vyšší

Hatérie, Lev, Lev horský, Medvěd jeskynní, Panter.

Během jednoho kola stihne zaútočit oběma pařáty, nebo kousnutím.

Démoni **87**

Démoni prokletí se zpravidla nechají zaklít do připraveného předmětu, nebo se uchytí v majetku někoho z družiny.

...

Pokud postava není chráněna svitkem nebo svitek selže, astrální bytost se dostane až k ní; pokud je to démon prokletí, zachytí se v připraveném předmětu nebo majetku některé postavy, pokud je to démon posedlosti, zaútočí na ni.

Zbraň z ušlechtilého kovu **79**

Mohou se také poškodit stejným způsobem, jako chodcův meč s kouzlem *Transformace.*

Zabití postavy **83**

Co se týče kouzelného vybavení, je pravděpodobné, že postava každou 2. nebo 3. úroveň získá jeden dočasný (jako by ho vyrobiltheurg na úrovni postavy) kouzelný předmět.

Zásadních změn doznaly také zkušenosti u nestvůr. Dále přinášíme kompletní seznam všech nestvůr a jejich zkušeností ve verzi 1.3 (některé mohou být i stejné jako ve verzi 1.2)

Bizon	**480**
Bron	**60**
Duhový drak	**8 900**
Ledový drak	**8 600**
Ohnivý drak	**60 000**
Zlatý drak	**100 000**
Elfocvak +	**190**
Gobloch	**60**
Had mořský	**1 800**
Kobra plivající	**210**
Zlatulka	**20**
Haterie	**360**
Hnus plíživý	**270**
Termit obří (za bojovníky)	**80**
Ohnivec	**240**
Chobotnice ďábelská	**680**
Jednorožec	**300**
klasický kůň	**30**
jezdecký kůň	**50**
válečný kůň	**120**
pony	**20**
mezek	**10**
osel	**5**
hroch	**260**
velbloud	**50**
Jelen	**30**
Kancodlak	**300**
Kanec divoký	**180**
Keř, dravý	**180**

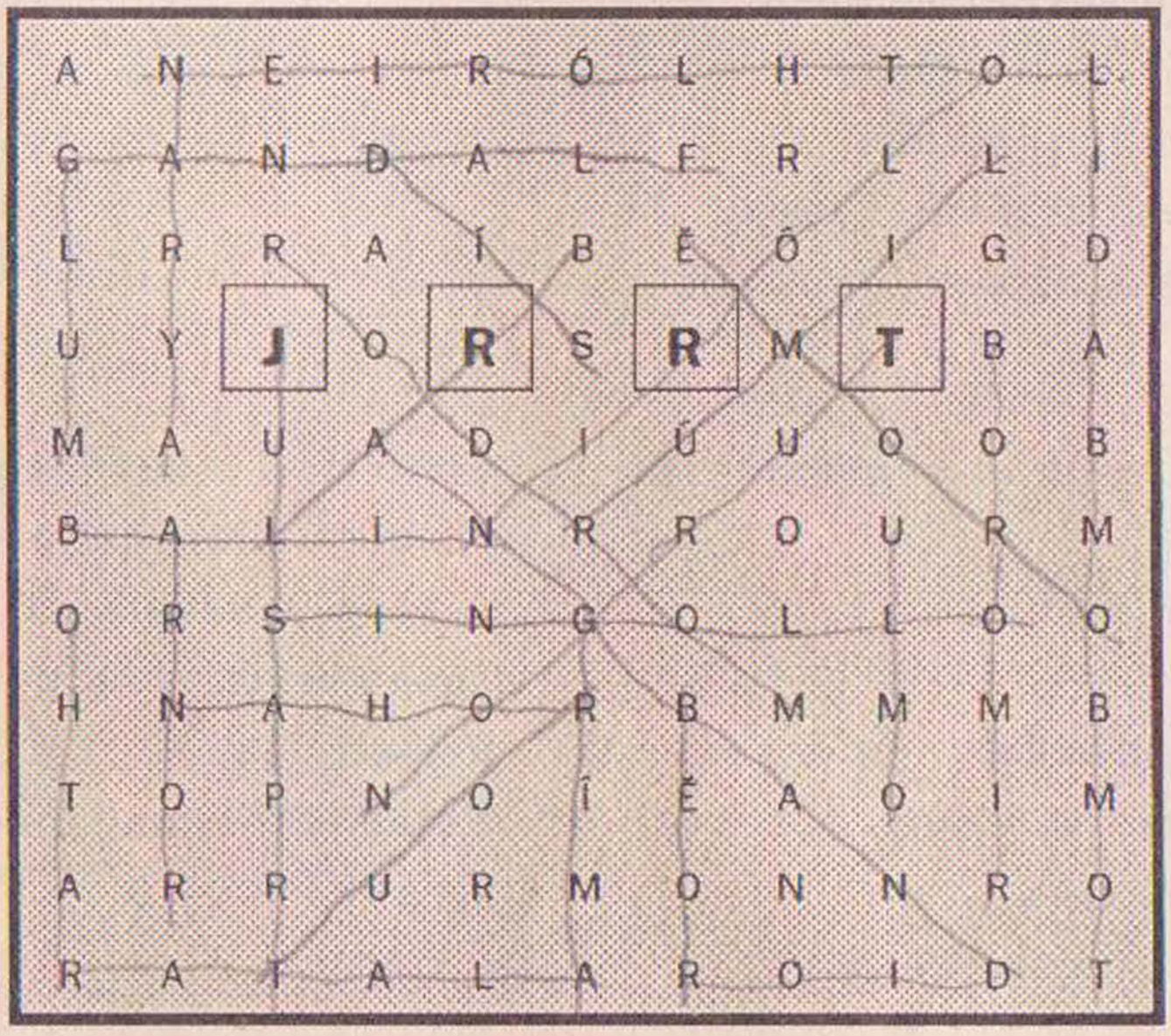
Kobold	80
Koník mořský, velký	60
Krab obří	450
Lasička obří	10
Lev	260
Lev horský	250
Lid kočičí (za 1 "život")	160
Los	120
Medvěd jeskynní	680
Medvěd lední	330
Mlok	80
Mong	10
Mongyně	100
Muflon	40
Přízrak	130
Mumie	225
Fext	320
Spektra	505
Upír	810
Ssavá hrůza	180
Noční hrůza	260
Temná hrůza	320
Černá hrůza	400
Bílá hrůza	490
Čirá hrůza	650
Zářící hrůza	770
Neznámá hrůza	930
Měkká hrůza	1 080
Živá hrůza	1 420
Vražedná hrůza	1 620
Krvavá hrůza	2 000
Nezmar	270

Oči plíživé +	600
Orel královský	630
Orel stříbrný	140
Panna mořská +	20
Panter	80
Pavoučnatka +	500
Pegas	80
Pranetopýr	540
Pterodaktyl	160
Puma	100
Rys	50
Skvrna barevná + (za každý sáh povrchu)	20
Slizovec (za 10 sáhů čtv.)	300
Stolin	220
Trpoř	230
Tygr	240
Tygr, šavlozubý	720
Tyranosaurus rex	2 250
Vampýr	70
Varan	130
Víla, lesní +	2 250
Vlk lítý	80
Všežrout odporný	170
Vzluha	10
Záře, neklidná +	225
Zmar +	0
Žralok	200

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

5. kolo - Osmisměrka

Dnešním vaším úkolem bude vyškrtat z osmisměrky 26 níže uvedených jmen z díla kultovního spisovatele fantasy, jehož iniciály můžete vidět zvýrazněné v záhlaví osmisměrky. Sedm písmen, které vám zbydou, dají dohromady další populární postavu. Její jméno a vyplněnou osmisměrku zašlete na adresu redakce.



~~ALATAR~~ ~~BRAL~~ ~~LOTHLORIEN~~ ~~ROHAN~~ ~~TRPASLUJ~~
~~ANGBAND~~ ~~DIOR~~ ~~MORDOR~~ ~~RÚMIL~~ ~~TUOR~~
~~ARNOR~~ ~~DÍS~~ NARZA ~~SINGOLLO~~ ~~TURGON~~
BALIN ~~GANDALF~~ ~~OTHAR~~ ~~TOM~~ ~~ULMO~~
~~BËOR~~ ~~GLUM~~ ~~OLÓRIN~~ BOMBA-
~~BOROMIR~~ ~~GRÍMA~~ ~~OROMË~~ DIL

Připomínáme, že celoroční soutěž o ceny se chýlí ke konci. Nečekejte se zasláním svých řešení příliš dlouho!

Anketa

Chtěli bychom, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představz. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Princezny nejsou nevinné
Je válka
Souboj
JRRT
Bohemiacon 94
Světy her na hrdiny
Ohnivá spoušť
S kouzly nejsou žerty
Lone Wolf a sedm kamenů
Hledání ztraceného kladiva
A zase ta veverka ...
Jeskyně rovnováhy
Příšeří
Pojednání o magenergii
Změny PPP 1.3
Listárna

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma **NERO** - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK
první specializovaná prodejna v Praze
SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:
pondělí - čtvrtek 10 - 18
pátek 10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v říjnu 1994.
Vydavatel a redakce: Rostislav Řeha, Želivského 5, 736 01 Havířov-Podlesí
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17
(069) 23 11 65 / kl. 17
víkendy : (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky: Martina Pilcerová

Dech draka
© 1994